MEGAZIN

Star Trail

Metaltech: Earth Siege
Under a Killing Moon
One must Fall
Dominus
Ecstatica

OBSEG POVEČAN 48 STRANI

Art Gallery
Ancient Lands
Megatest cenejših tiskalnikov

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klemenc

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Čokl
Dalibor M. Jovanović
Rok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovanje
[signature]

Marketing
Aleš Petrič
tel. (061) 133 51 21

Naročnine in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993 št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2048

KAZALO

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

IGRA MESECA

Po več mesecih s je častni naziv igre meseca zopet prislužil čisto klasični RPG. Star Trail sicer ne odkriva Amerike z novimi grafičnimi ali zvočnimi prijemi, pa vendarle so Nemci, ki so igro pravzaprav sprogramirali, z izrednim občutkom za podrobnosti vanjo vnesli cel kup pomembnih dodatkov. Naj omenimo le "doom like" način premikanja, izpopolnjeno bojevanje, dnevnik in avtomapping.



OPISI IGER

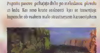
REŠITVE

RESNI DEL

Napovedi Andrej Bohinc in Jaka Terpinc

Dirt Racer

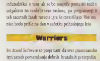
Pripnite pasove prihajajo dirke po makedamu plevelu in ledu. Kei smo krute realnosti kjer se izmenjuje kuponcke ob vsakem malo strastnejsem karoserijskem



poljubu siti čez glavo nam bodo pri Elitu privoščili nekaj več brezskrbnosti saj se bodo avtomobili mile volje odbijali in prevračali Tekmovali bomo proti računalniku o tem ali se bo mogoče pomeriti tudi s soigralcem na razdeljenem zaslonu pa programerji v teh začetnih fazah razvoja igre še razmišljajo Vse resnice bodo prišle na dan v začetku prihodnjega leta

Warriors

Pri Atreid Software so prepričani da svet gromozansko trpi zaradi pomanjkanja dobrih brutalnih pretepačin Ker je pretepanje panoga neizčrpnega števila telesnih gibov so fantje rekli ne ne bomo se pustili omejevati prikazu s spriti stvar bomo naredili trodimenzionalno



pa bo (pred tem pa so se nacedili sline ob Seginem Virtual Fighterju) Tako bodo vsi osebki v tej igri 3D vektorski prizore pa si bomo lahko ogledovali iz dveh perspektiv nova tehnika prikaza se ponaša s strah vzbujajočim imenom 3D Bio Motion kako čudo izgleda v pogonu pa bomo lastniki PC-jev Macov in 3DO-jev videli decembra

Mutant Rampage

Mi se imamo radi radi radi radi v slogu Double Dragona tudi na CDI-ju kjer bomo bojno občevali s spakami ki so mutirale po atomski vojni ta pa naj bi se zgodila čez dobrih sedemdeset let Sicer pa pravijo da bo grafika lepa prelepa da bo animacija gladka



pregladka mi pa jim seveda ne verjamemo dokler ne vidimo decembra

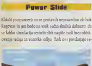
Power Drive

Definicija vrazne priprave na pisanje igre po avtorjih Power Drive, najprej so stopili v kontakt z avtomobilskimi proizvajalci in potrdili po vseh mogočih lastnostih avtomobilov Mini Cooper Cinquecento Vauxhall Astra Renault Clio Toyota Celica in Ford Cosworth nato pa so si omislili še lastno iskušnjo vožnje rallya v šoli za profesionalce Power Drive nam bo postregel s široko paleto natančno simuliranih voznih razmer na oseminštiridesetih progah širom sveta Spet bomo za svoje voznišske spretnosti pobirali mastne denarce in jih nato vlagali v opremo svojega konjička Igra izide v verzijah za PC CD Amiga in CD32



Power Slide

Elmot programerji so se postavili neposredno ob bok Ragovim in jim bodo na vsak način skušali dokazati da se labko simulacija cestnih dirk napiše tudi brez obiskovanja tečaja za voznike rallya Tudi oni povdarjajo realizem čeprav bo tokrat prikaz popolnoma trodimenzionen in ne iz zraka kot v konkurenčnem primeru Dirkali boste lahko proti prijatelju na razpolovljenem ekranu Sedem stez vas bo vodilo preko puščav gozdov Alp



Secret Mission

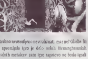
Pustolovščina se začenja takole: zbudili se boste iz kome, pred seboj zagledali stene bolniške sobe in kar je najhuje, ugotovili, da se o svojem dotedanjem življenju ne spomnite ničesar in mimogrede (čeprav tega



sicer ne veste) bili ste agent tajne organizacije, ki mu je ostalo še mnogo neporavnanih računov. Klasična pustolovščina v režiji Microidsa izide vsak hip.

Virtuoso

Doom se vrača. Tokrat bomo prevzeli vlogo rockerja, ki mu neprestano zaganje po turnejah presede in se odpravi na počitnice v navidezen računalniški svet treh planetov, na katerih straši in tisto, kar straši, je



potrebno neusmiljeno nevtralizirati, mar ne? Glasba, ki bo spremljala igro, je delo nekih Birminghamskih lokalnih metalcev, zato igre zagotovo ne bodo igrali raverji, kar je po svoje škoda, saj bi ob tem lahko imeli prav lep trening za nenavidezna doživetja v K4. Decembra za PC CD in 3DO.

Ticonderoga

Mejduš, kaj pa je to? Ti... Tidonc... Ticondegora? Ta mač! Američani so menda praktični ljudje, ampak s takšnim imenovanjem svojih bojnih ladij si bodo zapravili ves sloves. Ta logopedski primerek križarke stoji na čelu flote, ki opravlja svoje misije širom sveta.



svet pa je, kot vemo, poln diktatorjev in narkomafije, zato ne bomo ostali brez dela. Kot vsestranski človek akcije boste krmilili vse, kar se krmiliti da, od podmornic do letal. Zadevo kuje ansambel igropiscev z imenom Intelligent Games (upajmo, da ime ni plod zgrešenih predstav o sebi), med potrošnike pa jo bo spravil Mindscape v času vrhunca smučarske sezone.

Hammer of the Gods

Božje kladivo, ja, tega se je bati. Vsak čas bo usekalo po PC-jih, vendar je to k sreči le prispodoba za nekaj



viškaško strateško pustolovskega kar nastaja v brlogu New World Computinga. Igra bo znala zadovoljiti kar štiri igralce med seboj povezane z modemskim kablom.

Sim Tower

Kvaaaaa? A jih še ni dovolj? Simov namreč. Dovolj da so se morali spraviti še nad verjemate ali ne stolpnice. Igro pišejo Japonci založil jo kdo drug kot Maksis cilj dogajanja pa bo obogateti ob gradnji stolpnic. Začeli boste s tamalimi trinadstropnimi bloki pametno odd



ajali prostore nato pa kremili v višave. Velike stolpnice pa zahtevajo dobro prezračevanje dovolj dvigal WC jev. Obiski King Konga niso izključeni. Gradnje se bodo pričele januarja.

Myst 2

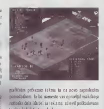
Myst je brez dvoma megahit letošnjega leta. Prodanih je bilo 400 000 kopij in skupina devetih zasvojencev z romani Julesa Verna se je z vso vnemo zaklenila v svoji dve garaži in se lotila nadaljevanja. Produkcija drugega Mysta bo stala celih 600 000 dolarjev to pa je vsota, ki



nekaj obeta. Obljubljena je nič manj mistična vsebina in polno tehničnih izboljšav. Animacij ne bo več računal Macintosh temveč slavni Silicon Graphics s programom Softimage.

Premier Manager 3

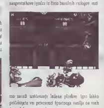
Zima je tisti letni čas ko nogometne travnike prekrije beli sneg stadioni osamijo nogometaši odidejo na zasluženi zimski spanec nogometni privrženci pa se začno za zapečki na svojih hišnih mlinčkih pregravati nogometne (managerske) simulacije. Dobra novica za njih je da tudi letos ne bodo ostali brez dela. Tretji del Gremlinovega prvenca na tem področju jih bo zaposlil s številnimi novimi taktičnimi variantami izboljšanim



grafičnim prikazom tekme in na novo zaposlenim pomočnikom ki bo namesto vas opravljal vsakdanja rutinska dela (skrbel za reklame zdravil poškodovane igralce kuhal čaj in še kaj).

Mutant League Hockey

Pravijo da je hokej na ledu eden najbolj moških športov. Prav zanima me kakšno oznako bi si potem zaslužil hokej kjer namesto igralcev nastopajo škrati okostnjaki in roboti kjer gledalci na ledeno ploskev mečejo orožja kot so žage in meči in kjer lahko premagate nasprotnika na dva načina a) z večjim številom doseženih zadetkov ali b) s pobojem vseh njegovih igralcev? Seveda obstajajo tudi izključitve toda le če vam uspe podkupiti sodnike da ti potem izključijo nasprotnikove igralce iz čisto banalnih razlogov reci



mo zaradi uničevanja ledene ploskve. Igro lahko pričakujete vsi privrženci športnega nasilja na vseh Amigah konec novembra.

U.S. Navy Fighter

Zelo kompleksno in super realistično. Tako na prvi pogled izgleda nova Electronic Artsova letalska simulacija U.S. Navy Fighter ki jo pripravlja ista ekipa ki



nam je prinesla že Chuck Yeager s AFT. Novi CD-ROM izdelek se politično korektno udeležuje krizne situacije v Črnem morju. Potem ko pade vlada Borisa Jelcina, ruski nacionalisti prevzamejo oblast in napadejo Ukrajino. ZDA ji takoj priskoči na pomoč in naloga za pilota z ameriške letalonosilke Eisenhower je nared. Ali se bo končala uspešno ali neuspešno, bomo videli tik pred koncem letošnjega leta.

Shadow of Empire

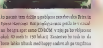
Battle Isle goes Windows. Blue Byte ima v srednje in dolgoročnem načrtu predelati vse svoje uspešnice za Okna. Senca imperija bo nadgradnja znane strategije



Battle Isle 2, ki jo bo lahko v Oknih preko lokalne mreže igralo tudi do šest igralcev istočasno. Poleg tega bo igra podpirala še večopravilnost (t.i. multitasking), tako da si boste med igranjem Blue Bytove strategije lahko privoščili tudi še kako partijo pasjanse.

Prisoner of Ice

Nova Infogramsova pustolovščina si bo svoj scenarij sposodila iz romana At the Mountains of Madness. Dogajanje igre bo postavljeno na južni tečaj leta 1937,



ko nacisti tam držijo ugrabljena raziskovalca Petra in Bjorna Hamsuna. Kot je Infogramesu prišlo že v navado, bo igra spet samo CD-ROM, v njej pa bo vključeno okoli 40 oseb in 150 lokacij. Zanimivo bo tudi to, da boste lahko izbirali med happy endom ali pa tragičnim koncem.

Kratke novičke

LucasArtsova pustolovščina The Dig še naprej zamuja. Kot kaže, je ne bomo ugledali ob Božiču, ampak šele marca. Vprašanje je samo, katerega leta? ◙ Pri Acclaimu so potrdili govorice, da nameravajo svojo zabijalsko ubijalsko simulacijo košarke NBA Jam predelati tudi za PC-je. Nared bo že v začetku decembra. Yes, slam it! ◙ Še ni konec s košarko. Tudi Scottie Pippen pripravlja svojo računalniško uprizoritev, v kateri bo kot gost nastopil tudi hrvaška zvezda Toni Kukoč. Igra bo nosila naslov Slam City with Scottie Pippen. ◙ Računalniški časopis leta v Veliki Britaniji je po anketi Industry awards postal THE EDGE založniške hiše Future Publishing. Čestitamo!

Lestvica najbolje prodajanih CD-ROM plošč v oktobru

Igre	Ostalo
1. Rebel Assault	1. Night Owls 13
2. Myst	2. MS Encarta 94
3. Hause af Games II	3. CICA
4. Megarace	4. Windaws Wander
5. Wing Cammadner Armada	5. 10 Pack Val II

Lestvica najbalje pradajanih CD-ROM plašč sma sestavili s pamačja naslednjih trgovin

INFOBIA, Dunajska 120 Ljubljana, tel. 061 1342829
Byte Inside, Slovenska cesta 15 Ljubljana, tel. 061 1253413
BASS, Ulica XIV divizije 14 Celje, tel. 063 27933
Autronic, Kardeljeva plaščad 17 Ljubljana, tel. 061 302990

Vabima tudi druge trgavine, ki pradajajo CD-je, da nam pošljejo svoje lestvice najbalje prodajanih CD-ROMav!

SIERRA

Rok Kadar

VEDNO MED PRVIMI

Računalničarji smo bili že od nekdaj spoznani za odštekana bitja, ki venomer nabijajo po gumbih na tipkovnici in niti slučajno ne vedo kaj hočejo s tem doseči. Morda nekoga prestrašiti, celo ubiti ali le prehiteti. Naši cilji so bili vedno in vsepovsod zmagovati ali, no ja, vsaj preživeti. K sreči živijo tudi manjši ljudje, ki nas hočejo preobraziti in iz naših rok za vedno vzeti puške, na obraz pa vgravirati neprisiljen nasmeh. Oblak, ki smeh prinaša, je bil narejen v deževnem mestecu Los Angeles leta 1980. Poimenovali so ga Sierra.

Roberta in Ken Williams sta torej v začetku osemdesetih ustanovila lično obrtno delavnico, ki se je ukvarjala s proizvodnjo zabavnega softwarea oz. iger. Ta delavnica je potem v kratkem času zrasla v tovarno z nekaj sto zaposlenimi, katerih glavni cilj je ustvariti čim več no-nh/vih iger.

Prvi produkt zakoncev Williams je bil manj znani **Mystery House**. Kmalu zatem so jima na pomoč priskočili novi programerji in delo se je nadaljevalo s polno paro. Ideja, da bi združili grafiko in tekst, je bila zadetek v polno. Avanture **King's Quest**, **Space Quest** in **Leisure Suit Larry** so prinesle v Sierrino hišo kup denarja in nagred. **3D tehnika**, ki je omogočala, da se je glavni karakter sprehajal povsod po ekranu, je bila v letih 1982-84 velik hit. V letu 1988 so pri Sierri opustili star programski jezik AGI (Adventure Game Interpreter), ki jim je prinesel toliko uspehe in z velikim uspehom na tržišče lansirali King's Quest IV, ki je bil v celoti napravljen s popolnoma novim SCI-jem (Sierra Creative Interpreter).

V začetku zadnjega desetletja je Sierra osvojila že 80% ameriškega tržišča in hkrati odprla prvo uradno predstavništvo za Evropo v Angliji. Sodelovanje firm Sierra in Coktel Vision se je začelo leta 1993, torej celih 9 let po ustanovitvi Coktela, ki se je v začetku predstavil predvsem z izobraževalnimi programi (večkrat nagrajenimi), kasneje pa tudi s serijo iger **Goblins** in **Inca**. S sodelovanjem sta predstavništvi Sierre in Coktela samo v sezoni 1993/94 zaslužila 70 milijonov zelenih bankovcev, od tega četrtino v Evropi.

Sierra On-Line/Coktel je združenje, ki gleda predvsem na prihodnost in zaposluje 440 delavcev. Programerji in tehnično osebje se ukvarja tudi z razvojem strojne opreme, v zadnjem času pa so se preusmerili predvsem na CD enote in z njimi uspešno prodrli tudi v svet multimedije. Coktel zaposluje sto delavcev samo na območju Španije in Francije, ter v sodelovanju s Sierro letno proda 1,5 milijona izvodov iger, zraven pa seveda spada še kup dodatne opreme, od knjižic z navodili za igranje do majic in skodelic s podobami glavnih junakov.

Sierra je v času svojega obstoja ustvarila številne igre, ob katerih smo računalničarji presedeli dolge ure in celo dneve. Njihovi produkti so vsi po vrsti visoko kvalitetni in se vedno prilagajajo najnovejši strojni opremi, ter jo dobro izrabljajo. Sierra je za svoje izdelke prejela številne nagrade (ne samo v ZDA), ustvarila je tudi serije iger za otroke, igre z logičnim razmišljanjem ter izobraževalne programe za šole in posameznike.

Sierrini največji hiti so prav gotovo serije King's Quest (najbolje prodajana kolekcija vseh časov), Space Quest, Police Quest in Leisure Suit Larry. Zraven naštetih pustolovščin spadajo še **Quest for Glory, Gabriel Knight**, **Freddy Pharkas** ter **Laure Bow Mysterys**. Poleg Sierrinih so tu še Coktelovi produkti Goblins (3 nadaljevanja), **Lost in Time** ter prihajajoči **Woodruff and the Schnibble of Azimuth**. Sierra je bila v zadnjem času naklonjena tudi ljubiteljem strateških iger, saj so se na tržišču v kratkem času pojavili **Outpost**, **Battle Bugs** in **Alien Lagacy**. Tudi simulatorjev je na pretek, med njimi najbolj znana saga Aces of... (**Aces of the Deep**, **Red Baron**, **Aces over Europe** in **Aces of the Pacific**), pa nogomet **Sierra Soccer** ter robotščini **EarthSiege** in **Battledrome**. Tudi na področju miselnih iger je Sierra vedno v ospredju, še posebej s serijo iger s kartami in drugimi domačimi igrami **Hoyle Book of Games** ter logičnimi igrami **Castle of Dr Brain, Incredible Toons** in **Incredible Machines**. Sierra se vedno več ukvarja tudi z interaktivnimi filmi kot so **The Last Dynasty** in **Inca**, niso pa pozabili niti na ljubitelje arkad (**Lode Runner**) in FRP-jev (**Betrayal at Krondor**).



Sierrini programerji nas bodo v bližnji prihodnosti razveselili tudi z igro **Phantasmagoria**, za snemanje katere so do sedaj porabili že dober milijon dolarjev, kolikor npr. v Hollywoodu namenijo za snemanje filma srednje kategorije. Koliko denarja se okoli iger suče, vam mora biti jasno že samo iz pogleda na število zaposlenih, na število prodanih izvodov, da ne izgubljam besed o 24-urnih službah, ki odgovarjajo na klice iz vsega sveta in ljudem v težavah pomagajo z različnimi namigi in triki. Prodaja vseh z igrami povezanih produktov cveti, v Kaliforniji pa je že odprt tudi prvi računalniški park Sierra Land, kjer vas nekako tako kot v Disneylandu zabavajo Sierrini junaki. Naj bo to zaenkrat vse o Sierri, o novostih pa vas bomo v Megazinu seveda sproti obveščali.

In še nagradna vprašanja

1. Katera Sierrina kolekcija iger je dosegla največji uspeh?

a) King's Quest

b) Guinnessova knjiga rekordov

c) Doom Series

2. Najuspešnejša programerka v svetu računalniških iger je gotovo

a) Bronze Jovanka

b) Roberta Williams

c) Li Kim Park Suo II

3. Kateri nesrečnež je uspel izgubiti 4. del lastne igre?

a) Neil Sheeby

b) tisti tip z belo kapo, ne vem točno kako mu je ime, živi pa v Vatikanu

c) Larry Laffer

Nagrade pa so majice Sierra in CD-ji z igrami

DOOM

DEATH IS ALL AROUND

Po objavi našega predloga bralcem naj sami zapišejo česa si želijo v Doomu 3 smo si na uredništvu priskrbeli enormno zalogo kurjave za zimo Predloge bomo seveda prevedli v angleščino in jih poslali na id sofware ki bo upajmo upošteval vsaj delček vaših na trenutke prav bizarnih želja

Priznati moramo da so slovenski računalničarji sila inovativni in krvoločni manjka pa jim tudi vsaka človeška usmiljenost in taktnost Resnici na ljubo bi torej bili idealni scenaristi za Doom 3 Toda bodi dovolj besedičenja zato si raje oglejmo šopek svežih zamisli ki bi vam utegnile popestriti življenje

Nova orožja

Minigun v slogu Syndicata (spodoben zvok in efekti) baseballski kij zrjavel meč (da sovrag umre v mukah) lok s puščicami ki eksplodirajo (Rambo yeah!) ostrostrelska puška elektronska palica za prekinitev zavesti palica z žeblji tako da nabodena glava ostane na njej železni nohti, pitbull na vrvici iz voska tempirane bombe za uničevanje tako zidu kot sovražnikov trocevna šibrovka (seveda!) več raketometalcev metalec ognja (škoda da ne obstaja smellblaster) karate udarci uspavalne puške (le čemu?) dinamit, solzilec in bojni strupi na splošno dimne bombe ročne bombe bor mašina zobje kamenje noži injekcije s strupi okovani čevlji (bulerji se temu reče!) mine atomska bomba (če moram jaz umret, naj umrejo tudi vsi ostali) drek ki s smradom prežene pošasti cvetlica po možnosti okrasna da bo manj žrtev in veriga ali laso s katerim bi počasi zadavil sovražnika neusmiljena kostlnica in škarje

Prevozna sredstva

Motor z vgrajeno dvocevko leteče superge rolka tank, helikopter konj ovca dinozavri (glede na časovno obdobje) džip splav gondola smučke in yugo kabriolet.

Okolje

Lahko bi potovali skozi različna časovna obdobja in bi bili temu primerno opremljeni V kanalizaciji bi bili do pasu v dreku sovražnik pa bi se vam lahko približal tudi pod vodo (vidni mehurčki in valovi) Dobrodošli bi bili tudi rovi horizontalno premikajoče se plošče (da te stisne!) lestve in vrvi ventilatorji (da te posesa) predor kjer bi te lahko zgazil vlak in trgovinice za kupovanje nujnih stvari

Sovražniki

Predvsem bolj inteligentni (naj se skrivajo za vogali) in pa raznovrstni Kamena doba medvedi netopirji ptiči zveri in dinozavri Rim (antika) vojščaki sužnji in levi Srednji vek. podivjani človečnjaki razni grbavci duhovniki šest alpskih jajaki razni stroji mutanti več letečih več reinkarnacije več statičnih sovražnikov razne brzostrelke žage od spodaj in zgoraj špice (ala Prince of Persia) in električna polja Lahko bi se prikradli izza hrbta in se prisesali nate znebili pa bi se jih tako da bi se z vso hitrostjo zaletavali ob stene

Prijatelji

Na vsaki stopnji bi za zaveznike vzel neko raso mutantov ki bi ti pomagali na koncu pa bi še njih iztrebil

Misije

Cilji bi bili različni recimo da bi moral zbrati 20 glav ene rase ali pa uničiti gnezdo štorkelj predvsem pa bolj







kompleksni (razsuj ta pa ta terminal, resi to pa to bejbo, najdi del stroja ki ga moraš sestaviti na zadnjem nivoju ...). Dobrodosle bi bile tudi vmesne video sekvence med stopnjami.

Zvok

Izboljšanje zvoka nekaterih orozij (mitraljez), jok kadar junak ne zna odpreti vrat, alpske poskočnice (jodl jodl do), presunljivi in glasni kriki ko zadaneš sovraga. Dihanje pri bezanju, odmevi korakov po določenih podlagah, stokanje ranjenih, komande nadrejenih podrejenim, poslušanje štanc z najdenih walkmanov.

Drugo

Kri naj špriča cez zaslon, junak pa si jo lahko z določeno tipko obriše z roko. Igro bi lahko spremljali iz več zornih kotov (kot pri simulacijah), mozni bi bili dialogi med osebami ("joj, kok si pa ti ugly!", "Hasta la vista, baby!"), lahko bi prebavljali ze mrtve sovražnike (za povecanje energije) in jih po možnosti natikali tudi na kole. Imeli bi laboratorij, v katerem bi razvijali različne vrste orozij (ala UFO). Med igro naj bi se menjavala noč in dan ter vremenske razmere. Mesarjenje pošasti bi moralo biti bolje animirano (rezali bi lahko vsako okončino posebej!), potreben bi bil kriminalno grozljiv in zelo idece obarvan uvod ter zaključek igre (končna sekvenca), lahko posnet tudi kot film in priložen na video kaseti. Naš junak bi lahko tudi plaval, plezal, se plazil, delal salte in prevale (le zakaj?), skakal in letel (ah, to pa ne!).

Obvezno zahtevamo tudi nedolžne žrtve (goreči dojenčki d.o.o.), pravi 3D (pogledi izza vogala in v zrak kot pri System Shocku), večjo uporabo morganov (uganke) in verzijo za A1200.

Tvoja kri je rjava kakor Portoroža morje

STAR TRAIL

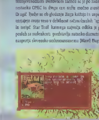
Aleš Petrič

To je norro bi rekel dlakavi in pretežno skrbasti TV zvezdnik bebasti Hugo (neče dugo), za katerega še sam Bog ne ve od kod se je vzel Da zares obstajajo celo igre katerih repertoar tipk ne sestoji le iz štirice-levo in šestice-desno in katerih zgodba ni linearna kot ravnilo

Se opravičujem Začetek teksta resda zveni kot destruktivna kritika najnovejšega skropucala TVSI ko prek telefonov direktno v studiu (da bi telefonski račun bil manjši!) podrkavajo po številčnici Vendar imam zato vsaj tri dobre razloge Prvič situacija na bližnjevzhodnem svetovnem žarišču se je po zadnjem sestanku OPEC in dviga cen nafte močno zaostrila Drugič ljudje se ob gledanju Huga križajo in uspešno utrjujejo svojo vero v debiloost računalniških "igric" In tretjič Star Trail katerega največja odlika je prav posluh za malenkosti predstavlja natanko diametralno nasprotje slovensko sinhroniziranemu (Wawi) Hugu ki se je že davno zacikla! in tako vsako soboto opravlja isto staro rutino pa drezina pa čarovnica pa Hugoli na pa goto drezina pa.

Toda ne pokvarimo si okusa. Obudimo si raje spomin na legendarni FRP Wizardry 7 Crusaders of the Dark Savant igro ki jo je prav tako založila hiša Sir Tech Preteklo je dokaj vode preden se je Sir Tech zopet zganil toda že prvi vtisi igre nas prepričajo, da čakanje ni bilo zastonj

Star Trail dobite na osmih instalacijskih disketah po želji pa lahko dokupite tudi Speech pack Prva novost se pojavi že ob instalaciji, kjer lahko kot npr pri Oknih izbirate katere komponente igre bi želeli instalirati Celotna igra z vsemi opcijami vam bo pobrala nekaj manj kot 30 Mb Če pa imate premalo prostora, storite prej naslednje cd Windows (Enter) delete *.* (Enter) cd in poskusite znova





Quid novi?

Igra sledi žanru najbolj klasičnih FRP (Fantasy role playing) iger kjer imajo še vedno glavno besedo magija in bladna orožja Zopet boste srečali Elfe Dwarfe in Orke vaša skupinica pa bo kot v starih časih spet štela šest mož Povzeta je dobra navada Ultime UW automapping ki vam bistveno olajša delo in orientacijo hkrati pa služi tudi kot neke vrste notes Tudi tokrat ne bo šlo brez starih znancev čarovnikov bojevnikov in druidov v mestih pa boste prenočevali v krčmah obiskovali kovače trgovce in si pri mazačih celili rane Stare čase zastopa tudi ustaljeni kvadratasti način premikanja kateega pa lahko preprosto izklopite in se premikate kakor hočete natanko kot na primer v Doomu Premikanje je gladko in nemoteno, posebno dobro pa je narejeno zavijanje saj se pogled pri malce večji hitrosti hoje nagne in ustvari občutek polaganja ovinka!

Izkušeni počitniški junaki ki še pomnijo kaj je Ultima 8 počela z diskom tokrat ne bodo razočarani. Nalaganje z diska pa naj gre za samo igro shranjevanje pozicije ali dostop do novih stopenj je tokrat prav spodobno hitro

Toda to še zdaleč ni vse Igri je dodano tudi nekaj česar ne premore niti Doom 2 Med premikanjem lahko poleg običajnega vrtenja okoli svoje osi za 360 stopinj obračate glavo tudi gor in dol S tipkama 1 in 7 na numerični tipkovnici lahko venomer hodite s sklonjeno glavo ali pa preiskujete strop dokler vas ne zaboli vrat V igro je vdelan tudi t.i. osebni dnevnik druščine v katerega se avtomatično zapisujejo vsi najvažnejši pogovori Besedila lahko celo natisnete na tiskalnik ali v datoteko dodan pa je tudi pravi pravcati iskalnik besed! Tako lahko v dnevniku brez težav najdete vsa besedila, ki omenjajo določeno besedo ki je lahko bodisi ime osebe kraja kakega predmeta ali česa drugega Da lahko poleg našteteja v dnevnik vpisujete tudi lastne misli in iz manj pomembnih pogovorov skopirate vanj stavek ali dva najbrž sploh ni vredno omembe Tudi bojevanje je izpeljano z novim pristopom katerega glavna značilnost je 3D pogled od zgoraj liki pa se spopadejo v potezah (turn) in ne v real time u Vodenje svoje skupinice boste tokrat zganjali skozi menuje preko katerih so dostopne še tako specifične opcije Zanimiva je možnost določanja načina kako se bo lik boril normalno previdno ali agresivno od katerega so kasneje odvisne poškodbe na sovražniku pa tudi na izbranem liku Pohvalna novost je tudi možnost računalniškega bojevanja ki nestrpnim igralcem bistveno olajša delo Kje so že časi ko smo morali pri legendarnem Bard s Tale u samo zato da bi prišli iz pivnice v tempelj lastnoročno poklati povprečno 30 pošasti Zdaj lahko boj v celoti prepustite

Ta boj bo danes za koncu? Induička z obisnijem kresnice z čokom je rekel o ..... Mmm.. ↑

Na geometriji zaceraan rotaganje ..... zasmnje nove televizijske oddaje razvedrilnega programa Ubij me →



Dokaj glav je zaoknil šport v dežoli Arkanije Kako izgleda lambojoji? Podarim domino si lahko predstavljate le, če igrate Doom najmanj 25 ur na dan →→



"Halo! Room service?" "Ja kaj je?" "Ali bi lahko dobil sveže brisače?" "Saj so sveže" "Ne ... mogoče, ali" "Oh, gospod brisače so že na poti" ↓



računalniku ki v senci animacije klanja izračuna kdo je potegnil kratko Možna je celo delna prepustitev kontrole računalniku za vsak lik posebej izbrane pa lahko se vedno vodite sami

Tudi upravljanje je izvedeno elegantno in preprosto z uporabo miške ali tipkovnice ali pa s kombinacijo obeh Z desnim gumbom miške prikličete menu vseh ikon ki jih lahko vedno izberete tudi na drug način Zaposlene so tudi vse funkcijske tipke za premikanje pa bo gotovo najprimernejša numerična tipkovnica Toda kot rečeno to še zdaleč ni vse



Sarvada: kdo pa bi hotel živeti v mestu s tako stupidnim imenom kot je Kvirasim!

Svetišča, zelišča in okno v svet

Brez dolgoveznja ter uvodnih animacij ki so mimogrede prihranjene za samo igro se znajdete do grla v dogajanju igrate lahko na dveh težavnostnih stopnjah - med katerima lahko tudi kasneje prosto preklapljate vendar za začetek raje izberite "Novice" Bolj nestrpni igralci lahko za hiter start uporabijo že shranjeno igro in izdelane like puristi kakršen sem tudi sam pa bodo prve pol ure posvetili v FRP svetu že kar obredni kreaciji novih likov. Nikar naj vas ne skrbi če ste novemu članu po nesreči napačno vtipkali ime ali dodelili posebno grd ksiht. Vse to boste lahko kasneje med igro na preprost način še neštetokrat popravljali Zdaj se le odločite katerih šest likov vam bo delalo družbo skozi bliznjo pustolovščino Tovrstni eksperimenti so sicer stvar posameznika vendar osnovna pravila količine magičnih in izključno borilnih likov ostajajo enaka.

Novost so tudi negativne karakteristike likov ki so tako že od samega začetka polni napak in grdih navad Borili se boste proti lakomnosti in zaplinjenosti, nasilnosti ter celo pretirani radovednosti. Kadar bo lik dosegel novo stopnjo mu boste lahko zvišali eno pozitivno in znižali eno negativno lastnost, izboljšala pa se mu bo tudi odpornost na magijo zdravje ter magična energija

Igro začnete v mestnem templju, kjer lahko spregovorite s svečenico ter v javni blagor donirate kakega kovača ali dva Tod lahko tudi kreirate nove like in odpuščate stare V vlogi zapleta sledi še uvodni pogovor z ambasadorjem Elfov in bogatim trgovcem ki pričakujeta da boste za njiju poiskali simbol prijateljstva med Dwarfi in Elf Salamander Stone Po prvi nočitvi v krčmi vas obišče še poslanik tatov ki vas prosi da bi v zameno za primerno nadomestilo zanj poiskali legendarno sekiro Star Trail Toliko da vam ne bo dolgčas Zdaj pa se lahko odpravite pohajkovat po mestu in njegovi širši okolici Cene kosil in nočitev v krčmah so dokaj različne enako pa velja tudi za trgovine s potrebščinami ter zeliščarje Kot odlična rešitev se pokaže zapisovanje cen obratovalnih časov ter še česa na karto po kateri pa se lahko tudi izredno hitro premikate

Bistven del igre sestavljajo tudi potovanja med mesti ki se odvijajo na ogromnem zemljevidu dežele Arkanije Med potjo boste srečevali številne popotnike divje živali in naravne pojave na katere imate z izbiro odgovora neredko vpliv tudi sami Če se npr na opozorilo da se vzpenjate v visoke gore ne privežete v navezo, se lahko zgodi da boste kmalu ostali brez kakšnega člana Med popotovanji boste na prostem prespali neštete noči zato bo dobrodošla opcija ki vedno ponovi staro razporeditev nalog. Vedno je pametno določiti stražo ki bo pazila na sovražnike ter poslati člana ali dva na lov za večerjo in svežo vodo Pred večeri vedno zbirajte zelišča saj so ta edina pomoč proti številnim boleznim ki vas bodo pestile Če bolezni ne boste pravočasno zdravili bodo liki pred vašimi očmi shirali in umrli

Igra v celoti ni pretirano komplicirana saj boste bistvene ukaze opcije in novosti spoznali že v dobri uri ali dveh Nato sledi le še klasični tek za denarjem boljšimi orožji oklepi in opremo novimi nalogami masakri in seveda legendarnimi experience pointi.

Morda najprivlačnejša lastnost Star Traila je njen neverjeten posluh za detajle ki se kaže skoraj na vsakem koraku Kadar kliknete na likovo bolezen (ill) vam bo računalnik izpisal njene simptome. Natančneži lahko natiskajo vse likove fizične in magične lastnosti ter celo imena predmetov Slednji imajo tudi neverjetno število uporab tako na primer s kresilno gobo (whetstone) brusite in polirate svoja orožja s konjakom pa se do nezavesti alkoholizirate ali po domače nasekate kot krava.

Sploh pa o igri kjer ni vseeno če je vodilni lik 144 cm visoki palček ali 205 cm visoki Elf (okno v svet je temu primerno nižje ali višje) in kjer vsak zaslon spremlja druga melodija ni vredno zgubljati odvečnih besed Kupite in igrajte jo!

Kganiš: kdo je razjarjeni Šus je ta Aloš Peirić.



Sistem	PC, PC CD-ROM
Zvrst	igranje domišljijskih vlog
Založnik	Sir Tech

SKUPAJ 92

88 91 90

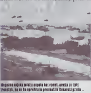
Andrej Rutinc

Iron Cross

Ko bom velik, ne bom Hitler

Spomladi 1944 je bila Hitlerjeva veriga utrdb okrog Evrope od Rokavskega preliva na zahodu do Apeninov in egejskih otokov na jugu in Visle na vzhodu mogočna vendar neena komerna Najtanjša je bila na normandijskih obalah Francije kjer so zavezniki že dlje časa načrtovali obsežno vojaško operacijo ki je pozneje dobila ime "Overlord" (suveren) Proti koncu 1943 sta se Roosevelt in Churchill dogovorila da bo operaciji poveljeval ameriški general Eisenhower "Stopili boste na evropsko celino in skupaj z drugimi Združenimi narodi vodili operacije naperjene v srce Nemčije da bi uničili njene oborožene sile "

Kar je bil takratni cilj skoraj treh milijonov zavezniških vojakov mornarjev in letalcev je zdaj vaš cilj v igri Iron Cross igra se od številnih strategij izdanih ob 50 obletnici dneva D, razlikuje po tem da



Mogočna ujetka je bila napeta kot vzmet, ovešena za isti trenutek, ko se bo sprožila in preskočila Rokavski preliv ...

ne obdeluje le velikega izkrcanja ampak rekonstruira še 10 odločilnih bitk druge svetovne vojne Seveda se lahko v igri postavite tudi na nemško stran in poskušate obrniti zgodovino na glavo

In kakor je ostalo zapisano v dnevniku mojega predhodnika "Nobena sila na svetu nas ne more pregnati s tega ozemlja proti naši volji!" je bila 6 junija 1944 po dveh letih načrtovanj največja amfibijska operacija v zgodovini nared. 176 475 mož 20 111 vozil 1 500 tankov in 12 000 letal se je v prvem valu napada pognalo na evropsko trdnjavo pod nemškim jer menom Pomembno vlogo v "najdaljšem dnevu" je odigralo zavezniško letalstvo Nemci oslabljeni v zraku nikakor niso mogli pretrgati napadalnih zavezniških čet

Naskoku in zavzemu obale so sledili mukotrpni spopadi skozi šahovnico živih meja v Normandiji V boju za globji prodor v Francijo so divjale bitke za vsako polje od mesta do mesta ko je naposled padel St Lo Ko so v začetku septembra zavezniške armade na vsej fronti prodirale proti Renu je prišel feldmaršal Montgomery do zaključka da bi drzen padalski napad razprostrl "preprogo" za predor skozi Nizozemsko 9 000 padalcev prve britanske padalske divizije je odskočilo blizu Arnhema Znašli so se v ognju agresivnih nemških branilcev in izgubili nad dve tretjini svojih mož



Spominjam se, da sem razmišljal, kako mirna je bila pokrajina

Največja najbolj presenetljiva in najbolj zmedena izmed vseh spopadov na zahodni fronti pa je bila "bitka v vzboklini" Hitler si je sam zamislil mnozičen nemški protinapad in ga dal izvesti v nasprotju z nasveti večine svojih najboljših generalov Ko je bila bitka ki je trajala mesec dni končana ni bilo videti da bi se kaj dosti spremenilo le na tisoče vojakov je padlo Hitler je spet izgubil. Zadojih sto dni tisočletnega tretjega rajha se je začelo in konec je bil blizu

Zadnja stran zabeležena v dnevniku opisuje zgodovinski boj za zajetje mostu čez Ren pri Remagnu ki so ga upodobili tudi na filmskem platnu Most je vzdržal deset odločilnih dni marca 1945 preden se je zrušil zaradi škode ki so mu jo prizadejali Nemci.

Vsi 11 zgodovinsko natančni scenariji so zdaj na voljo tudi vam, da jih odigrate kakor znate in hočete Če pa želite si lahko spopad priredite tudi po svoje Preprosto izberete teren čas bojevanja velikost ozemlja in število enot ter spustite v bitko svoje in sovražnikove čete Stopnja težavnosti se odraža v izurjenosti sovražnikovih enot ki so sestavljene bodisi iz drugorazrednih kretenov ali pa izkušenih veteranov

Pred vsako bitko morate "nakupiti" svoje enote Na izbiro imate preko 80 različnih vojaških enot več vrst pehote (z bazukami strojnicami metalci plamenov) tankov (ameriških in nemških) oklepnih vozil in topništva Pri izbiri enot bodite posebej pozorni na podatke kot so jakost oklepa hitrost doseg natančnost in udarna moč

Ko svoje sile razporedite po ozemlju se bitka lahko začne Boj poteka v realnem času (sekunda je sekunda) iz ptičje perspektive Premikate lahko le posamezne enote ki za spremembo niso omejene s fiksnim številom premičnih točk Kadar vam trda prede lahko pokličete na pomoč tudi letalstvo ali pa zahtevate dodatno podporo topništva Skoraj vedno se lahko nadejate tudi nepričakovanih okrepitev Malce čudno in nerealistično je le da za svoje enote ne veste niti morale na drugi strani pa dobite vse podatke o sovražniku če le kliknete nanj Stalno so vam na voljo tudi podatki o razmerju sil izgubah in izgledih za zmago

Igra je narejena v SVGA grafiki v ločljivosti 800x600 Slaba stran tega je seveda počasnost. Animirane sličice premikov enot lahko mirne volje izključite Igro pa še dodatno pospešite če se odrečete glasbi in drugim zvočnim efektom ali pa preprosto kupite 486

Zmaga v bitki pomeni višji čin poraz pa konec Ker bitke med seboj niso linearno povezane je edini razlog za motivacijo pobožna misel na to da boste nekoč dobili železni križec tudi vi



Ilja, spet smo pobedili!

Iron Cross je sicer neverjetno realističen taktično-vojaški simulator toda za izkušene stratege preveč omejen New World Computing je z njim dokaj uspešno zaplul v strateške vode in upajmo da nam bo drugič prinesel kako daljšo igro po možnosti tudi za dva igralca

Format	PC
Zvrst	strateška igra
Založnik	New World Computing
SKUPAJ	71

68	63	72

NCAA Road to the final four

Športne simulacije so bile za izdelovalce iger že od nekdaj trd oreh. Ubogi programerji z zarosenimi debelimi očali nikakor niso razvozlali trika resničnega življenja in zato je večina dosedanjih iger izpadla prav smešnih, če ne že patetičnih. Pravzaprav je žalostno, da mi na misel ne pride niti ena sama dobra košarkarska simulacija na hišnem računalniku, pa verjemite, da to ni zaradi mojega slabega spomina, ampak enostavno zato, ker ni nobene omembe vredne. Pravzaprav tudi NCAA ni omembe vredna, še manj pa recenzije, ampak naj ji bo.

Zmešnjava na parketu

Rok Kučer

Kot vedno doslej, se bo tudi tokrat potrebno na basketiranje odpraviti čez veliko lužo. Fantje na tamkajšnjih collegih se na igranje v najmočnejši ligi na svetu vneto pripravljajo že od vpisa v šolo. Nekateri med njimi bodo nekoč zares igrali v ligi NBA, večina pa vendarle ne bo nikoli prišla dlje kot do statusa odvečne delovne sile. Takšno je pač življenje.

Zvok v igri je na še kar primerni ravni, a ni bogvekakšen. Tudi kakšne zavidljive grafike ne boste našli, so pa figure izrisane precej na veliko, kar je pohvalno, saj se lažje vživite v igranje. K temu pomagajo tudi različni pogledi na igrišče ter zoomiranje (povečava) le teh. Tekmo lahko vodite tudi s klopi, torej ste samo trener in ne vplivate na samo igro, razen z menjavami taktike in posameznih igralcev. Igrata lahko tudi dva igralca hkrati, kar je pri vsem še najbolj zanimivo.

Košarkarsko tekmo lahko do potankosti spremenite. Izberate med trajanjem posameznih igralnih delov, številom le teh, dolžino napada, držanja zoge ipd. Lahko se udeležite celotnega turnirja, kjer vas čaka kup različnih selekcij, torej potencialnih nasprotnikov. Statistike posameznih moštev so narejene prav neverjetno natančno, saj program premore celo vpogled na kompletne sezone 1992, 93 in 94.

Če vam igra teče prepočasi, ti zmanjšajte število detajlov, ali pa izklopite zvok. Za sorazmerno dobro igranje pa boste vseeno potrebovali 486 procesor.





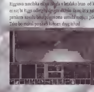
Format: PC
Vrsta: športna simulacija
Založnik: Bethesda Softworks
SKUPAJ: 47
61 | 74 | 38

Terminal Terror

Miha Amon

Pobijanje kot kruh in marmelada

TT je zgodba o dveh "rambo style" mačotih fudobnem in dobrem. Bruno Riggs, zdaj šef internacionalne mamilaške mafije, okrutni terorist in morilec, je že pri 21 letih zavladal celemu mestu in s prodajo drog strašansko obogatel. Vse mednarodne antikriminalne agencije (CIA, FBI, Interpol) so mu za petami, toda on vedno zvito stopa korak pred njimi. Ko se je nazadnje skrival na neki gvatemalski farmi, jim ga je končno uspelo prijeti, a je s spretno izvedeno teroristično akcijo spet ušel. Z mnogimi talci se je Riggsova moriška ekipa zapeljala v letalsko bazo, od koder naj bi Riggs odletel z devetimi talci, če ne bi v palestinskem navalu besa pomotoma ustrelil svojega pilota. Tako bo moral poiskati kakšen drug izhod.



To pa nastopi najboljši protiteroristični agent, mišičasta roka pravice, Nick Hunter. Kaj mora narediti? Rešiti talce in ubiti Riggsa – jasno! Zdaj začne tale klasična "bloody" zgodbica postajati vse bolj patetična. Še posebej, ko zvemo, da ima Nick grozni the Hunter še en velik razlog za rešitev krizne situacije. Riggs ima v kremplji njegovo ljubico Susan Riker, ki se je pod krinko mlade teroristke vtihotapila v njegovo organizacijo. Na mišice svojega rešitelja čaka, revica uboga, vsa zvezana na rezervoarju polnem letalskega goriva, v katerem plava ena lepa bombica.

Kaj pravzaprav ima precej Doomovsko vzdušje, se Terminal Terror po grafičnih zmogljivostih in zvoku (v mislih imam predvsem 3D stereo zvočne efekte, ki jih TT ne pozna) s svojim daleč najbolj perfektnim bratom še primerjati ne more. Zato ključna stvar, ki bi Terminal Terror lahko "povzdignila" Doomu vsaj do pasu, je domiselnost in inovativnost. V terminalnem terorju ne nastopajo samo hudobneži in še hudobnejše pošasti. Tu so tudi nedolžni ljudje, talci, vojaki, ki Nicku pomagajo, skratka mnogo jih je, ki se jih ne splača kar takoj pobiti, čim se v temu nekaj zgane. In še celo to: vsak izmed prijateljsko razpoloženih mož v igri nam kaj pametnega pove. Mogoče je to le delček zgodbe, ali pa informacija, ki je vitalnega pomena za uspeh akcije. Tudi pri orožjih je zgodba zelo podobna. Niso sicer tako super animirana in dotekana kot Doomova, a jih je precej več. Kot orožje lahko uporabljamo tudi mnoge druge predmete, recimo gasilni aparat, ki ga spustimo sovražniku v oči in ga oslepimo. V ta namen je v igrali slikovnesnik vdelan tudi "predalček", kjer so spravljeni vsi predmeti, ki jih poberemo. Ta stvarca je pri Doomu nadvse klavrno zreducirana na tri majcene prostorčke za "ključ kartice".

Format: PC
Vrsta: akcijska igra
Založnik: Pie in the Sky
SKUPAJ: 55
49 | 51 | 65

ONE MUST FALL 2097

Andrej Robinc

Piše se leto 2097. Petek je. Trenutek, na katere ga ste čakali vse svoje življenje. Petnajst let treninga bo porabljeno nocoj. Ležite na mizi. V čeladi čutite majhne igle, ki vam pritiskajo na lobanjo. Simpatična asistentka vam vbrizga odmerek sintetične droge. "Lahko noč ... in ne pozabi me, ko boš slaven." Veke se zapirajo. Zavest se izgublja v mraku teme.

KOVINA! Ne morete verjeti občutku! Oči se odpre jo, toda to niste vi. Pogledate svojo roko, jo stisnete v pest in udarite proti dlani. Zaslišite zvok, kot da bi skupaj trčilo ducat lokomotiv! Spoznate, da se ne boste mogli nikoli privaditi na "preobrazbo" in občutku moči, ki ste ga prejeli, ko ste naenkrat postali nekaj ton težji.

USMILJENJE JE ČLOVEKOVA SLABOST

Dobrodošli v letu 2097! V prihodnosti, ko so državne vlade le še lutke v rokah multinacionalnih korporacij. Ena takih korporacij, World Aeronautics and Robotics (WARR), je Zemljanom prinesla "human assisted" robote (HAR). Prve prototipe so aktivirali in začeli množično uporabljati že leta 2009, ko so konglomerati iz Japoamerike zgradili prve ACTIVE vesoljske postaje. HAR-i so bili boljši od običajnih robotov, ker so bili vodeni neposredno s človekovimi možgani. Pilot je resnično "postal" robot, vendar brez nevarnosti za svoje življenje.

WAR je danes vodeča zemeljska korporacija. Vsak uporablja njene usluge na potovanjih med Zemljo in njenimi širimi vesoljskimi kolonijami. WAR je moč. In vi ste del nje.



TV dnevnik, ... za WAR

Ganymede pa je naslednja luna na Jupitru, ki jo namerava WAR kolonizirati. Tam seveda potrebuje tudi svojega nadzornika. Upravni svet WAR-a pod vodstvom 103-letnega majora Kreissacka se je odločil, da se bodo kandidati za to delovno mesto pomerili na izločilnem turnirju s HAR-i. Zmagal bo tisti, ki bo premlatil vse ostale v boju eden na enega. Preprosto, kajne?

In kdo so junaki, ki se potegujejo za mesto nadzornika? Deset jih je. Vsak od njih ima različne bojne sposobnosti, vsi pa enak cilj – zmagati!

Mladenka Crystal se turnirja udeležuje, ker se hoče na tak način maščevati WAR-u za smrt svojih staršev, njen brat Christian pa je tu zato, da bi jo rešil nevarnosti, v katero sili, in jo po potrebi tudi sam izločil iz boja. 17-letni Stefan je arogantni sin iz vplivne družine Tommas in najmlajši udeleženec predstave. Za neotesanega mladca je Ganymede preprosto le še en korak do mesta predsednika WAR. Milano je sin Herberta Angstona, ustanovitelja WAR-a, ki v zmagi vidi možnost za ponoven prevzem družbe. Shirro, vodja odnosov za javnost pri WAR-u, je tisti, ki si je prav zaprav zamislil to tekmovanje in ga s svojim znanjem borilnih veščin namerava tudi osvojiti. Jean Paul je enigma. Malo govori in je zelo preračunljiv. Obramben je tako v areni kot v javnosti. Angel je prav tako neznanka, ki se pojavila na listi kandidatov tik pred zdajci. Nihče ne ve, kdo je in od kod prihaja, zato je presenečenje njeno glavno (edino?) orožje. Ibrahim je upokojeni triatlet z najmočnejšim udarcem. Kot snovalec Jaguarja pozna robote v dušo in je zato zelo nevaren nasprotnik. Cossette je invalidka, ki kljub svoji hibi nastopa v areni. Mnogi, ki so jo podcenjevali, so končali kot poraženci. Raven je osebni stražar šefa WAR-a, ki računa na njegovo zmago. Ima pa drugačne račune, saj hoče svojo slavo in njegov stolček.



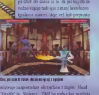
Ko robot se rajža pre vse pomeče vse podre...

Oglejmo si še na kratko, kakšne so igrače za pretepače. Jaguar je univerzalni model robota (hiter, okreten in vzdržljiv). Chronos se ponaša z generatorjem statičnega polja. Thorn straši z bodicami in dolgimi nogami in Pyros je gospodar ognja. Electra stresa nasprotnike z električnimi šoki in strelja s strelami. Katana je ultimativno orožje: smrtonosna sila z dvema mečema, ki rezeta 30 metrov debele zidove kot nož skozi maslo. Shredder je najhitrejši HAR. Z rokami meče magnetna polja, z glavo pa se zaletava v trebuhe nasprotnikov. Flail je najbolj okoren HAR, prava grdoba, vendar sila neugoden, ker s svojimi ... daleč naokrog. Gargoyle ima gigantska krila, s katerimi zgrabi žrtev, poleti v zrak in jo vrže ob tla. Shadow ima velike potenciale z uporabo holograma, toda njegovih zmožnosti nihče ne zna izrabiti do konca.

Spopadi gigantskih kovinskih gladiatorjev potekajo na stotih z nevarnostmi prepredenimi arenami. Po življenju vam poleg nasprotnika strežejo še jeklene bodice, bombniki, ognjene krogle in žičasta ograja pod visoko napetostjo. Uporabe specialnih udarcev se hitro naučite s kombinacijami tipk dol+levo/desno+fire. Avtorji ponujajo v nakup tudi 60-stranski priporočnik, v katerem so opisani vsi triki in finte z udarci.

OMF je tipična pretepačina z nekaj posebnostmi, ki jih je vredno omeniti. Med igro je možno nastavljati hitrost, moč udarcev, grafične posebnosti (sence) in posebne efekte (tresenje zaslona), izkušnje in denar za rezervne dele pa si lahko pridobivate tudi na številnih turnirjih.

V OMF ni krvi, samo škripanje pločevine. Razna društva proti nasilju v računalniških igrah bodo kljub temu le na pol zadovoljna, sicer pa so njihovi predsodki njihov problem. Pretepaške igre brez določene mere nasilja pač ne obstajajo. Je pa OMF živ dokaz za to, da pri kupcih še vedno vžgejo tudi igre z manj brutalnosti. Igralnost namreč šteje več kot preprosto mlatenje nasprotnikov, okrančano z napisi "Blood", "Deadly" in "Violence". OMF bo najbrž kar pravšnja predjed za igro Rise of the Robots in pa pravi trening za Mortal Kombat II, ki pride na PC je konec decembra.



Coe, pa sem ti rekel, da se ne igraj z ognjem

Format	PC
Zvrst	pretepaška igra
Založnik	Epic Megagames

SKUPAJ 86

82 | 78 | 87

ARMORED FIST

Življenje na napačnem koncu topovske cevi

Aleš Petrič

Desperadosi, ki ste zamudili II. svetovno vojno, Vietnam in Kuvajt, to je igra za vas. Novalogic vse od izdaje legendarnega Comanche ni počel prav nič omembe vrednega. Comanche je v simularije uvedel bitno grafiko in galaktično igralnost ter realističnost, zapovrh pa je avtorjem prinesel še zvrhan koš cekinov. Tudi njegov bolj pritlehni naslednik Armored Fist ni dosti drugačen. Enako zmerna je že poraba prostora, saj se igra s štirih instalacijskih disket razpakira na razumnih 10 MB trdega diska. Grafika se vedno ostaja bitmap s tremi možnimi nastavitvami podrobnosti: low, medium in high. Celoten vtis gotovo ni tako bleščeč, kot smo ga bili vajeni s Comanche, kar pa je še skoraj sprejemljivo. Comanche je namreč večji del igre preždel lrčajor po zraku, od koder so bili hribi, reke in ostanek reliefa videti precej bolj natančni. Tokrat pa ste obsojeni na gomazenje po tleh in zatorej tudi hočeš nočeš na korkasto drevje in škatlasto grmičevje.



Hocke kaako, kamor pogledaš!



Kako zelena je moja dolina!

Osnovni menu vam poleg železnega repertoarja (*quit, credits*...) ponuja še pet opcij. Izbirate lahko med sedmimi podvigi, kjer zastopate zahodno ali vzhodno svetovno nazorsko usmeritev, bitke pa bodo potekale na vseh mogočih kriznih žariščih. V samostojnih bitkah si lastnoročno izberete priljubljeno mesto oddiha, pa naj bo to Azerbajdžan, Ciper, Indija, Saudska Arabija, Sirija ali Ukrajina. Pred spopadom si seveda tudi oglejte vsa vozila, ki jih je tokrat za obe vplete ni strani le šest. Barve zahoda zastopajo M1A2 Abrams, večnamenski bojni tank MBT (Main Battle Tank), M3 Bradley, oklepno podporno vozilo ter proslavljeni helikopter AH-64 Apache. V desnem kotu in v rdečih hlačkah s srpom in kladivom pa stojijo odlični težki tank T80 MBT, BMP 2 ter helikopter Mi-24W HIND Gunship, do zob oborožena in smrtno nevarna leteča Mojca Pokrajculja. Pred začetkom obračuna lahko nastavite še glasbo in zvočne učinke, kvaliteto grafike in dodatne efekte ter predvsem način upravljanja. Tu imate na voljo Flightstick, Thrustmaster FCS, Flightstick Pro, Thrustmaster WCS ali običajno analogno igralno palico.

V misijah, na katere se boste podali, navadno ne boste nikoli sami, temveč vedno v spremstvu drugih tankov, v zaledju pa bosta na vaš ukaz pridno čakali še zračna in topniška podpora. Ostale člane enote bo vedno vodil računalnik, s preprostim klikom miške na *User Control* pa bo enako storil tudi z vašim tankom. V celoti je vodenje igre zelo enostavno, saj lahko tank vodite bodisi v celoti z miško, tipkovnico ali joystickom, možna pa je tudi kombinacija. Na komandni plošči lahko z miško npr. pritiskate gumb za strel, obračate, dvigate in spuščate cev tanka, menjate orožja ter z gasom in zavoro celo uravnavate hitrost. Na linici v svet boste našli najnujnejše podatke, kot so število preostalih ciljev, oddaljenost od izbrane tarče, poškodbe ter elevacijo cevi. Vse ostalo se skriva pod funkcijskimi tipkami, ki vam odpro pravi komandni štab. Tod lahko na treznaznih misijah postavljate nove enote (vaše in sovražne), mine, topništvo ter celo drevesa, začrtujete poti, prekličujete ukaze in zganjate ostalo vojasko proceduro. Prav tako lahko revizirate sestavo in stanje (gorivo, poškodbe, strelivo) vaših enot, jim določate formacijo in hitrost.



Prava artilerijska vrana!

Komandne plošče vseh štirih vozil so si med seboj dokaj podobne, tako da ni bistvene razlike med ameriškim Abramsom in ruskim T80. Takoj opazna je le razlika med vašim naglasom, saj vam med bitko na vzhodni strani poveljnik prijavlja razne "Target destrroyed, Njet njet" in podobne. Programerji so se v tej smeri res potrudili, saj vam je skoraj vsaka sprememba situacije javljena preko zvočnikov.



Še lepo sklatamo, pa gremo!

Kontrolno ploščo tanka torej sestavlja, kot smo se učili že pri Obrambi in zaščiti, nekaj osnovnih elementov: radar vam poleg prisotnih objektov kaže tudi pozicijo vaše cevi, preko katere rotirate vidno polje. Štiri stikala kažejo zalogo vaših orožij, ki jih uporabljate za različne cilje (npr. minigun proti helikopterjem, armor piercing granate proti tankom T80...). Pozabljena ni niti karta reliefa, zopet s prikazanimi prijatelji in sovražniki, nad njo pa lahko aktivirate tudi tri povečave. Gnečo delajo še trije števci: hitrost, temperatura olja ter gorivo, ki pa jih svoj živ dan ne boste potrebovali. Veliko pomembnejši je gumbek IIT (Image intensifying), ki aktivira nočno gledanje, ter gumbek Target, s katerim s pomočjo Laser trackerja najdete svojo tarčo. Cev se tako avtomatično zasuka v začetno pozicijo, pa jo lahko spravite s klikom na število odklonskih stopinj.

Kakšen je torej instant recept za uspeh? Stari dobri Comanche pa pritere in vse na sila pomeče, način tokrat ne bo vžgal. Za uspešno opravljanje nalog boste morali podrobno preučevati položaj enot na karti ter vedno računati tudi na druge tanke in zaledje. Igra v nasprotju s Comanchom na račun slabše akcije poudarja pomen strategije in zato marsikaj izgubi na dinamiki, a zato pridobi na področju dolgoročne igralnosti. Vsekakor obvezno za ljubitelje žanra ter vse, ki so kdaj doživeli prometno nesrečo ali odvoz avta s pajkom (ali pač obstreljevanje s strešnikov).

[illegible]	PC
[illegible]	simulacija tanka
[illegible]	Novalogic

SKUPAJ	75
grafika	72
glasba	76
igralnost	75

MicroMachines

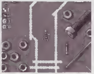
Nok **Kočar**

Vožnja po najbolj odročnih kotičkih

Pa to ni res. Najprej nismo in nismo dobili poštenega arkadnega simulatorja, potem pa se jih vsuje malo morje. Če malo prelistate tale Megazin, boste gotovo odkrili še opis igre Wacky Wheels. Micro Machines se od WW sicer rahlo razlikuje, a ne veliko (razen če imate dioptrijo 212 in damage +56/+2 with metal Sword). Vključimo se kar v prvo dirko. Dirkače spremljate od zgoraj. Prednosti takšnega pogleda pred ostalimi dejansko ni. To je strahotno slab pogled za vožnjo avtomobila, še posebej, če je na dirkališču več ovinkov in ovir kot asfalta (slednjega pravzaprav sploh nikjer ni). Se pa ptičja perspektiva dobro obnese pri igrah tipa Sim City, ampak tokrat zanesljivo ne bomo nič gradili, ampak samo vozili. Na delo veselo!

Z inštalacijo dobre pol mega (!) dolge igre ste se zavezali, da boste prikazali vse vaše sposobnosti v vožnjah na najbolj nenavadnih dirkališčih. Tako se boste za slavo spopadali na pisalni deski nekega gradbenika, divjali okoli mandarine, poizkušali srečo v biljardnici in se v dirki po banji izogibali WC račkam. Seveda boste za različna tekmovališča potrebovali različne avtomobile, avione, čolne, tanke ... s tem pa bo prišla vaša prilagodljivost še bolj do izraza, saj se manevriranje kakega oldtimerja drastično razlikuje od npr. monster trucka. Hkrati lahko tekmujete proti trem nasprotnikom na izpadanje ali pa samo proti enemu v dirki za prestiž, kjer oba tekmovalca startata s štirimi točkami, nato pa za vsako zmago zmagovalec točko dobi, poraženec pa izgubi. Ko je enkrat rezultat 8:0, je zmagovalec znan; če po treh krogih nihče ni ostal praznih rok, zmaga tisti, ki trenutno vodi, če pa sta izenačena še tu, pa je zmagovalec tisti, ki v cilj pridrvi prvi. Aha, pa še to: točko oz. posamezno zmago v dirki si privozite vsakič, ko nasprotnika za seboj pustite za celo razdaljo ekrana. Trik: potisnite nasprotnika v eno od ovir in za zmago bo to kar dovolj. Seveda obstaja tudi možnost igranja dveh igralcev hkrati in sicer v obeh opisanih načinih. Izbira tekmovalcev ni ravno pestra, so pa vsi ful face in se tako obnašajo tudi med dirko. Naj povem še nekaj bistvenih lastnosti igre. Zvok je odličen, efekti prav tako, v dirki po banji se npr. sliši žuborenje vode in odboji čolna od vode. Animacija je gladka kot led, grafika ni slaba, velikost vozil je ravno pravšnja, saj ste prisiljeni voziti po občutku, ker pač nikoli ne veste, kje boste zgrmeli s kuhinjskega pulta. Zemljevida ni, kar daje igri še dodaten čar, slabim voznikom pa vzpodbudo za nadaljne treninge. Pogrešam le težavnostne stopnje, saj je ta edina prelahka. Čakam torej na data disk.





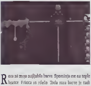
Format	PC, Amiga
Zvrst	arkadna simulacija
Založnik	Codemaster

SKUPAJ	77
63	70	81

Pinkie

Rapsodija v rožnatem

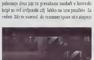
Andrej Rohinc



Roza ni moja najljubša barva. Spominja me na tople bratce Prinča in rdečo. Toda roza barve je tudi glavni in edini junak igre Pinkie. On je – ne vem, kako bi ga opisal – nekakšen zarodek med James Pondom in gosenico. Neobrožen in nenevaren. Kako presenetljivo. Ima pa zato Pinkie nekaj, kar jaz (še) nimam: briljanten avtomobil. Z njim lahko izvaja razne manevre, se kota-lja, plava, skače, brca, pa še super udoben sedež zapovrh ima.

Pinkie ima seveda tudi domačo nalogo. Prehoditi natanko 100 stopenj in zbrati določeno število dinozavrovih pobeglih jajc, da ne bodo spet izumrli. Joj, o prejoj! Ob takih pravljicah se mi para srce. Pinkie je pač igra, namenjena mlajši publiki, in zato nadaljnjih navodil za igranje ne potrebuje. Morda je celo še za otroke preveč preprosta in nezanimiva. Millennium se je potrudil in naredil sto odstotno čisto nenasilno igro, nezavedajoč se, da te danes niso več v modi.

Pinkie je sicer tehnično povsem solidna igra, toda ne vzbuja prav nobene sle po igranju. Ko ugotovite, da pobiranje dino jajc in prevažanje naokoli v kovinski kripi ni vaš življenski cilj, lahko na igro pozabite. Za vedno. Zdi se namreč, da venomer igrate isto stopnjo pod drugo preobleko. To drži kot pribito. In če vas kdo po petih urah igranja s sarkastičnim glasom vpraša, ali še vedno pobirate dino-jajca in jih spravljate v avto, boste težko našli svoj protiargument.



Format	Amiga
Zvrst	arkadna igra
Založnik	Millenium

SKUPAJ	54
65	60	35

SUPER STARDUST

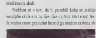
Rolanje po vesolju

Andrej Bohinc

Naključje je hotelo da bo prav Super Stardust moj 101 opis igre Zato prosim ploskajte! Pa ne meni ampak programerjem iz hiše Bloodhouse ki so uspeli izboljšati še tako dober original

Fantje so bili res pridni vseh 30 stopenj so na novo prerisali vseh 576 296 sovražnikov pa osenčili v 256 barvah (preštejte jih če ne verjamete) igri so dodali še pridevek SUPER ter oznako "AGA only" in odšli na partijo šaha z dr Schaumundsom. Kaj pravite da ne veste kdo je dr Schaumunds? On je glavni organizator druge turneje Rolling Stonesov v naši galaksiji ki je za dovoljenje za koncert pozabil vprašati vašo malenkost Maščevanje sledi.

Problem ni v tem da bi pozabili kako se razbija vesoljske skale ena na dve dve na štiri štiri v nič Ne še vedno znate previdno kroziti po sredini zaslona ali





pa brezglavo streljati na vse živo medtem ko se mimo vas kotalijo asteroidi in številna sovražna plovila Igra ni pretirano težavna res pa je da si izgube življenj na prvi stopnji enostavno ne morete privoščiti Vem rekli boste da obstajajo dodatki ki povečajo strelno moč vaših laserjev obnavljajo oklep in dajejo dodatna življenja toda kot kaže nikakor ne morete pravočasno do njih

Na vsakih šest bitk pride na spored fantastično hitra vožnja po tunelu ki zahteva bliskovite reflekse in iz vaših ust nemalokrat izzove kakšno grdo kletvico Po tunelu potujete s svetlobno hitrostjo ob kateri bi še Luku Skywalkerju zavrtelo v glavi Istočasno se skušate izogniti špičastim kroglam sestreliti čim več asteroidov in vmes ujeti še kakšen priboljšek. Toda bonusi švignejo mimo vas še preden jih registrirate Kdo je testiral hitrost te igre?!? Moja stara mama že ne

Na koncu se postavlja le vprašanje Če že imam Stardust ali se mi sploh splača kupiti še SS?" Kaj pa mene sprašujete jaz sem samo kuhar! Ne resno kar se Asteroids klonov tiče je Super Stardust nedotakljiv Ljudje ki so ga napisali morajo biti peklemansko pametni To je igra ki jo mora imeti v svoji zbirki slehern lastnik Amige 1200 pa četudi misli da je njegovo računalo hudičevo maslo

Format: Amiga 1200
Zvrst: strelska igra
Založnik: Team 17 / Bloodhouse
SKUPAJ: 84
82 | 84 | 88

The Lawnmower Man

Film Kosec posnet po romanu Stephena Kinga je sprožil pravi razcvet cyberpunka v vseh zvrsteh literature filma in seveda v računalniških igrah Tu gre za eno izmed najaktualnejših tem na prehodu tisočletja ko so se na obzorju sodobne tehnike pokazale popolnoma nove možnosti novi pristopi in celo novi in zelo drugačni včasih že kar malo bizarni pogledi na (biološko) življenje samo Med te nove možnosti spada



predvsem zelo široko področje navidezne resničnosti

Film in igra The Lawnmower Man predstavljata prihodnost navidezne resničnosti in velike nevarnosti pri napačni uporabi le te To se zgodi tudi glavnemu junaku zgodbe Jobu ki ga omama navideznih svetov tako zasvoji da zapusti materialni svet v zameno za neskončne cyber svetove znotraj velikanskih baz podatkov vojaških računalnikov in kar je še najbuje pri vsem skupaj Jobe postane strašansko budoben in v kibernetičnem svetu prevzame službo peklenščka samega Tudi starko s koso nadomesti Jobe s super turbo motorno cyber kosilnico

Igra se časovno odvija po filmu katerega zgodbo so tudi bistveno priredili koncu V filmu zmaga dobro in pravično -glavni junak st 2 dr Lawrence Angelo (ki ga BTW igra novi bodoči James Bond) igra pa predvideva Jobejevo zmago nad Angelom Jobe si prek računalniških omrežij prizadeva osvojiti svet Angelo pa ga mora za vsako ceno ustaviti

Tisti ki ste gledali film ste bili verjetno navdušeni nad izrednimi računalniškimi grafičnimi efekti Zato bi nekaj takega pričakovali tudi od te igre A zavedati se morate da so film delali na precej zmogljivejših računalnikih kot so ubogi "PCjčki Igranje poteka čez cel ekran in to z zadovoljivo kvaliteto animacije vendar na ta račun hudo trpi kvaliteta slike Zelo nizka ločljivost in malo barv prav gotovo nista kvaliteta moderne računalniške igre Vse je močno pogojeno s



hitrostjo CD ROM enote še posebej če proizvajalec želi da bi igra vsaj približno delovala tudi na CD-ROMih enojne hitrosti Kljub temu pa igra zna pričarati neko posebno cyber ozračje Ta čar se na žalost, kot pri

Starka s koso ni več v modi

Miha Amon

vseh ostalih interaktivnih filmih kmalu razblini saj moramo po cyber smrti junaka ki zelo rada nastopi spet preigravati celo igro od začetka in tako neprestano gledati isti film

Kdor se bo na začetku razveselil dobre arkadne igre bo po tretji stopnji razočaran saj takrat Kosec začne pridobivati vedno več miselnih primesi ki igro zelo (mogoče celo preveč) zakomplicirajo tako da postane bolj podobna kakšnemu Sedmemu gostu" ali pa "Dr Brainovemu gradu" Vajeni smo že da so skoraj vsi CD-ROM interaktivni filmi precej kratki in tudi Kosec vsekakor ni izjema Ta pa je tudi več kot jasen razlog za moreče uganke ki igro umetno podaljšujejo in ti po predolgem igranju scvrejo sive celice

Igro je posodilo podjetje Astronic, d.o.o. (Kardeljeva ploščad 17, tel.: 061 302 990)

Format: PC CD-ROM
Zvrst: interaktivni film
Založnik: SCI
SKUPAJ: 66
56 | 64 | 69

DOMINUS

Prepošastite pošasti!

Aleš Petrič

Zgodba, kjer v vlogi pravičnega kralja obupno branite napadeno kraljestvo pred krdelom pošasti, je že davno oguljena in preživela. Vedno smo bili v vlogi poštenih in lepih proti grdim in pokvarjenim. Tokrat so vloge malce drugačne. V najnovejši US Goldovi klavnici Dominus se še vedno borimo proti grdim in pokvarjenim. Edina sprememba je v tem, da so tudi "fantje" na vaši strani takšni, kot bi se vsako jutro in večer umivali z žvepleno



Vai na žar!

kislino. Skratka, s klinom se klin izbija in z grdobcem se grdobec pobija.

Dominus je klasična strategija z nekaj arkadnimi elementi, ki občasno, a res le občasno, spominja na odlično igro The Horde. Z osmih instalacijskih disket se zadevščina legemo razpakira na že kar samoumevnih 31



Kdo bo Impan bogo mogia?

MB trdega diska. Če pa imate manj prostega, le-teh bo Dominus najprej kakih 10 minut polnil in nato nonšalantno javil "Instalation Failed". Čigo lahko bi vsaj na začetku preveril! A pustimo to vnemar in si raje oglejmo, kaj nam dobrih 31 megabajtov ponuja.

Na začetku ste, še preden se dobro zaveste in se dvakrat do trikrat obrnete, skorajda dobesedno vrženi v igro, seveda kot po naključju na stopnjo Overlord (very very very hard). Zatorej se ne čudite, kako to, da so vas poklali v borih 6 minutah, temveč raje pritisnite ESC. Tako boste spet na varnem v glavnem menuju, od koder kasneje tudi shranjujete in nalagate pozicije. Izberite kakšno nižjo težavnostno stopnjo in znova začnite igro. "Kaj pa zdaj?" porečete. Kraljestvo, katerega obrambna obzidja so prerešetana kot so lahko prerešetana le prerešetana obrambna obzidja, ni kaj prida. Sovragi se v mesto kotalijo kot frnikole, njihova zloba in steklá napadalnost pa se lahko merita le še z njihovo grdobo v splošnem.

Toda brez panike! Ob boku vam stojijo štirje pribočniki (logično, kajne?), katerih posebnosti za razliko od npr. Reuniona niso ozko začrtane. Vsak od njih se spozna na vse, res pa je, da besedica "vse" na splošno meri na vojno. Pribočniki so res simpatični, skoraj bi lahko rekli fotogenični. Prvi je neke vrste gigantski križanec med podgano, psom in usnjeno jakno, drugi je čisto navadni minotaver, tretji kolega je pobegnil iz onostranstva ter nekje vmes med tam in tu pozabil kožo, četrti, meni osebno najbolj simpatičen, pa še najbolj spominja na Robin Hooda, če bi seveda njegova mama bila poljski glodalec.

Vsak izmed pribočnikov na začetku igre kontrolira od 50 do 80 avtentično groznih pošasti, ki pa so še vedno vaša vojska. Ukažete jim lahko nekaj priročnih gesel: pošasti lahko pošljejo v določen sektor kraljestva, zatirati napadalce ali pa jih iz izbranega sektorja odpokličejo. Z njimi zbirate tudi sestavine za uroke ter pasti, ki so za uspešno obrambo ključnega pomena. Ko izdajate omenjeni ukaz, lahko izberete, kaj, kako dolgo in koliko pošasti bo za vas nabiralo surovine. Vedno je modro imeti na zalogi večje količine sestavin za bodobne uroke in pasti, kajti človek nikoli ne ve, kdaj mu bo prišla prav jama s polmetrskimi jeklenimi špicami. Vojski lahko ukažete tudi izdelavo pasti, ki so lahko treh različnih tipov. Le od vaše kaprice je odvisno, ali želite past, ki bo nasprotnika razčetverila in fino zmlela ali zgolj ujela in shranila za nadaljno uporabo. Izdelujete lahko tudi pasti, katerih učinek zajame širšo publiko, saj je vse prej kot vseeno, ali past zastrupi individuuma ali pa razstreli kar celo družinico spak. Že izdelane pasti lahko še načrtno položite v izbrane sektorje, za katere menite, da bodo postali obljudeni. Pametno je minirati predvsem nadstropja vašega kraljevskega stolpa, kamor slej ko prej vodijo vse poti. Na vrhu stolpa je namreč soba s prestolom, ki jo boste v primeru vaše neprevidnosti morali osebno braniti. Vaš poveljnik, ki spominja na legendarni lik Balroga iz J.R.R. Tolkienove trilogije Lord of the Rings, je hkrati tudi vaša zadnja trdnjava pred propadom. Uporabite ga lahko tudi v katerikoli drugi bitki, tako, da kliknete na ikono s kočijo. Z levim gumbom miške nato mlatite po kmetih, z desnim pa streljate ognjene krogle. Slaba lastnost vaše vodje je v tem, da privlači ogromne količine nasprotnikov ter v tem, da krmiljenje s kurzorji ni ravno dodelano. Ko vam tako začne trda presti, bo najbolje, da Balroga vkrcate nazaj na kočijo in fiju... bežim jaz od tod!

V bojih uporabljate tudi tri druge ikone, s katerimi dostavljate vsakovrstne grdobe iz vaših kletk, uporabljate uroke ter nastavljate pasti. Vsak od osmih klanov, ki vas složno masakrirajo, je posebej občutljiv na točno določenega sovraga, katerega pa boste ugotovili le s torturo. V ta namen uporabite urok teleport, ki žrtve prestavi direktno v vaše temnice. Tam sledi nečloveško mučenje s pernatimi blazinami in kmalu boste polni koristnih podatkov o vaših nasprotnikih. Zanimivo je npr. da so vsi klani motivirani z materializmom in da imajo skoraj vsi radi vse surovine. Toda kdo bi jim zameril?

Z uroki lahko dosežete kup ugodnih posledic, kot so smrtonosne zastrupitve, opekline, vbodi, odtrganine in podobno. Obstaja pa tudi cela vrsta obrambnih urokov: ščitov, načinov zdravljenja, oslepitev, nočnih oblakov, lep-



J. Fe-Bo i Jažni vatar

ljivih sten ter skrinj z zakladi (beri: bombami).

V prostem času, ko se ne ukvarjate neposredno z vojno, lahko v laboratorijih mešate skupaj nove pošasti, ki jim tako rastejo moč, hitrost, inteligenca, vzdržljivost in še kaj. V mutante lahko zmešate tudi ujetnike, ki ste jih že zaslišali in jih zato ne potrebujete več.



Stampede pohamanih zandolc

Lepota Dominusa se ne skriva v povprečni grafiki ali podpovprečnih zvočnih učinkih. Celo grad, ki po neuspešnem koncu igre poči kot balon, naredi to tiho kot miška. V 31 MB bi res lahko spravili precej več grafike in dobrega zvoka.

format	PC
zvrst	arkadna strategija
založnik	US Gold
SKUPAJ	80

73 | 72 | 85



UNDER A Killing Moon

Eskapizem par excellence

Dolga leta zapostavljana literarna zvrst, ki ji pravimo eskapizem (beg pred realnostjo) se je začela uveljavljati ob precej nepravem času. Detektivke, ki so zakon med eskapističnimi romani, bodo povozili interaktivni filmi, kjer "bralec" oblikuje zgodbo in ni le glavni junak v linearnem zapletu kakšne hard-boiled štorije (ki jim v domačih logih pravimo kar socialni realizem, pač postavljene med stolpnice ter umazanijo vefemesta in ne med Kosmačeve kmetavzarje, kar pa je konec koncev le scena, gre za usodo in bedo človeško). Da se je lažje po zgodbi prebijati z miško, kot pa listati po ornastenelih straneh paper backov, je tako ali tako jasno, pa še možganske celice začnejo odmirati počasneje kot pri gledanju televizije. Zgleda vreden primer interaktivnega filma je Under a Killing Moon. Če ne zaradi drugega, vsaj zaradi štirih polnih CD-jev in 2,4 GB (ja, je gigabajtih) podatkov.



Kaj rolam noj? Kaj prami težka usel, pošast na moji poti?

Cilj igre je kar romantično klasičen: rešiti svet. Nič več. Bližnjo okolico Zemlje je namreč leta 2024 zasedlo Zlo (a spet?!) in usodo modrega planeta zaupajo klišejsko tipičnemu privatnemu detektivu Texu Murphyju, ki s ponošenim klobukom, trenčkotom, napol prazno steklenico viskija in dolgonogo blondinko, ki ne misli rada, kar nekako ne spada v futuristične postavitev Starega San Francisca (Novi San Francisco je samo za Normalne, v starem pa so večinoma Mutanti, zato seveda Texa in še par podobnih kalibrov). Tex živi med Mutanti in radiacijo, kriminalom in nasiljem ter umazanijo in propadom. Tip izgleda, kot da je pritaval iz cenene detektivke s konca 30. let, vede pa se kot mešanica med melanholičnimi Bogartovimi karakterji (Spade, Marlowe...) in inšpektorjem Clouseaujem.

Zgodba se začne z nedolžnim ropom zastavljalnice, ... pa se v prezervidco čoibo nacističnih kultov krvi, Edgar Alan Poejevske morbidnosti, orbitalnih ... in galaktičnega manjvrednostnega kompleksa.

Zadeva traja sedem dni in v tem času mora Tex pregoditi zle sile proč od Zemlje. Vendar naj se vam ne mudi, dneva je konec šele potem, ko rešite problem, kar je osvežujoča sprememba glede na vsakdanje življenje. Kaj več o zapletu bi bilo škoda napisati, ker bi igra izgubila čar in privlačnost. Mogoče le toliko: konec je eksplozivno katarzičen in vreden truda. Celo dogajanje igre spremljamo skozi oči Texa Murphyja, ki ga po sceni premikamo z miško in tipkami. Hoja med teksturira, ni predmeti, ki so za razliko od Dooma trorazsežni, je osupljajoče gladko, glasba, predvajana neposredno s CD-ja, pa odlična. Z raziskovanjem okolice pa lahko začnemo, ko se Tex ne premika več, oziroma, ko preklopimo iz navideznorealističnega v interaktivni način igranja. V prvem načinu se torej samo premikamo po ulicah in sobah ter potujemo po mestu, v drugem pa stikamo za predmeti, jih uporabljamo in se pogovarjamo z okoliškimi Mutanti. Od sposobnosti povezovanja dogodkov s predmeti je odvisen uspeh igranja, cela zadeva se namreč vrti okoli pobiranja in uporabljanja najrazličnejše šare. Prebrati je treba vse časopise, si zapisovati pogovore in jih pametno voditi ter se čim bolje razumeti s policijo. Ali, kot je rekel Beethoven: ob pravem času je treba pritisniti pravo tipko, to je vse. Priporočena konfiguracija računalnika je seveda 486/66 DX2, CD z dvojno hitrostjo, 10 MB RAM-a, local bus SVGA, 16-bitna zvočna kartica in miška s tremi tipkami. Avtorji pa prijazno svetujejo pentiuma, več cedejnikov ali pa Pioneerjev izmenjevalnik CD-jev DRM 604X. OK, si bomo pa kupili še to.



Ko nima vse, a dolini sane potakam te

Boljša pota nise-nato gléa, ne kar zadeva oaramo ter ne kar zadeva pravidnost



Format	PC CD-ROM
Zvrst	Interaktivni film
Založnik	Access
SKUPAJ	91
99	70	90

NIKOLI NI BILA KUGA TAKO MORILSKA ALI TAKO STRAŠNA.
KRI JE BILA NJENO UTELEŠENJE IN NJEN PEČAT -
ŠKRLAT IN STRAHOTA KRVI.
(EDGAR ALAN POE)

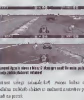
Wacky Wheels

Mario Kart za PC

Rok Kočar

Zadnje čase se dogajajo zares čudne stvari. Najprej je Pepelka obula škorenj številka 57 in rekla "Ravno prav mi je!", nato pa je Kitajska obalna straža z neba sklatila osemmeterskega brezglavega kondorja in ga imenovala Šir oko kril. Ja, časi res niso več tisti dobri stari. Vse je postavljeno na glavo, vključno z igrami.

Wacky Wheels so izdelali Apogeejevi programerji, ker so mislili, da bodo tudi oni pristavili piskrček k ideji Mario Karta in seveda pošteno zaslužili. Zaenkrat še ne vemo, če so projekt tudi pošteno prijavili. Morda ga niso in bodo sledile milijonske tožbe ter sodni proces stoletja, medijsko celo bolj odmeven od O.J. Simpsona, kar pa nas v končni fazi niti malo ne briga. Pomembno je le to, da smo dobro arkado končno dobili tudi pecejaši. Sicer pa je grafika v igri izredno dobra, animacija tekoča (če ni, si prilagodite konfiguracijo na



Spaseni igra in nivou s Mozzi?! Kam gre svet! Še malo, pa bodo ljudje začeli plačevati svtabes!

hitrosti vašega računalnika!), zvočna kulisa celo odlična, različnih efektov in možnosti nastavitev pa je tudi na pretek.

WW je športna simulacija malih avtomobilčkov, ser je kart. S temi avtomobilčki dosegajo pravi dirkači kar zavidljive hitrosti, ne zavidam jim edino bolečin v križu in kolenih. Seveda se bistroumnim računalničarjem kaj takega ne more primeriti, saj pon avadi sedijo v foteljih ali vsaj na tapiciranih stolih (na pručkah le v redkih izjemah, ponavadi v času redukcij ali inflacije!?). Takšna je torej razlika med računalničarji in bodočimi vozniki formule 1. Kakšna je usoda voznikov prismojenih kolečkov, pa boste izvedeli z inštalacijo 9 Mb dolge igre ali z branjem te recenzije.

Apogeejev klasični menu vam ponudi štiri različne zvrsti igranja. Pravzaprav sta zvrsti le dve, saj so opcije podvojene, ker izdelovalci pač ločujejo igro za enega ali dva igralca (tudi preko mreže in modema lahko tekmujete!). Da starta dirke ne bi zamudili, se na hitro prebijte čez ostale opcije. Izberete lahko težavnostno stopnjo ali z drugimi besedami kvaliteto sotekmovalcev, prav tako pa tudi moč motorja v vašem avtomobilčku in število krogov v dirki. Na voljo imate tudi osem različnih šoferjev, vsak od njih pa ima svoje muhe. Če ste dober šofer, ne bi smeli imeti težav z nikomer, po mojem skromnem mnenju pa sta najboljša galeb in slonček. In končno k izbiri tekmovališč. Le ta se ločujejo po bronasti, srebrni in zlati kombinaciji, vsako od njih pa sestavlja pet dirkališč. Te tri kombinacije se med seboj bistveno ne razlikujejo, velja pa pravilo, da je na zlati več ovinkov kot na srebrni oz. na srebrni več kot na bronasti. Bonus stopnje ponudijo spet nove tri kombinacije bronastih, srebrnih in zlatih tekmovališč. Prog je torej na pretek.

Preden se posvetim ostalim načinom tekmovanja, naj vam zaupam še nekaj skrivnosti, zank in prevar, ki vas na stezah nestrpno pričakujejo in vas bodo ob prvi priložnosti zahrbtno napadle. Seveda boste z malo vaje že kaj kmalu trike uporabljali sebi v prid in z njimi ovirali nasprotnike. Najboljše orožje so ježki! Teh je povsod vse polno, vsak pobran ježek pa prinese štiri



Prokleto skalie!

strele. Potrebnih bo le malo strelskih vaj in vaši nasprotniki bodo povsem nebogljeni. Seveda, če jih boste zadeli. Ostala bonus orožja so še: bomba (s ceste vrže voznika), ognjeni strel (z njim vi nekoga vržete s ceste), oljni madež (izlet v naravo) in vragca, ki do konca dirke neumorno skačeta iz enega na drugi konec ceste in ovirata mimovozeče. Na nekaterih progah lahko za peljete tudi na skakalnico, ki vas za trenutek pospeši, podobno pa deluje tudi turbo pospešek v obliku rumene puščice. Oba efekta trajata le kratek čas, največ do konca zavoja. Sicer pa boste za manevriranje potrebovali le smerne tipke (oz. po lastnih željah) ter tipko za strel in ročno zavoro. Ta zavora je novost v primerjavi z Mario Kartom, sicer pa vas za 90 stopinj obrne v smer zavijanja in z njeno pomočjo lahko precej lažje in hitreje speljete zahtevne zavoje.

Verjamem, da boste ostale zamolčane malenkosti poiskali sami ter ugotovili njihove dobre in slabe lastnosti. Navsezadnje je igra zelo preprosta in namenjena predvsem mlajšim oz. ljubiteljem zabave. Pred koncem pa si oglejmo še druge različice tekmovanj.

Omenil sem že, da se preko mreže ali modema lahko pomerita dva tekmovalca hkrati. Na isti način lahko tekmujeta tudi na istem računalniku, kar zna biti še bolj zabavno, saj se lahko tako sproti tudi prerivata ali obmetavata s kokicami. V tem primeru se



Eva račka je smrla, koliko jih pride na pogreb?

igralni ekran razdeli na zgornji in spodnji del, vsakega pa si lasti eden od voznikov. Dva tekmovalca se lahko med seboj pomerita tudi brez ostalih sodelujočih, prav tako pa lahko tudi en sam tekmovalec vozi le na rekord kroga oziroma proge, rezultati pa se seveda vsesko zi beležijo na lestvici rekordov.

Zadnja varianta tekmovanja je streljanje račk! To kruto in obsodbe vredno tekmovanje je namenjeno predvsem vašemu osebnemu treningu, saj boste izkušnje s streljanja z ježki lahko koristno uporabljali med posameznimi dirkami. Uf, upam da nisem še kaj pozabil!

Wacky Wheels je torej najnovejša zabava modernih dirkačev, ki jim tako ne bo več treba prodajati svoje glave na cestah. Norenje po računalniških stezah je bolj zabavno, cenejše in posledično ne prinese razbite glave, ampak kvečjemu napis GAME OVER.

format	PC
zvrst	arkadna simulacija
založnik	Apogee
SKUPAJ	85

83 | 85 | 85



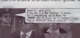
THE CLUE

Kda pravi, da se zločin ne izplača?

Andrej Bohinc

Tako torej pravite, da se zločin ne izplača. Aja! Kakšna debela laž. Mislim, kaj pa običajno naredite, če si nekaj od srca želite, pa si je ne morete privoščiti? No, ali prodate svojo dušo kaki od kreditnih ustanov, se prekomerno zadolžite, ali pa varčujete, dokler končno, veliko časa potem, ko ste si jo resnično zaželeli, stvar kupite in ugotovite, da ne dela.

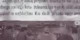
Kar vam hočem dopovedati je, draga gospoda, da jaz nisem za ta način. In ko boste enkrat spoznali, da je



Wow! Brezplačna tekst vožnja z Jožijem Brazom Tilom (a ni ta žu wari? ...)

The Clue pustolovska (strateška) igra, v katero je vpletena množica tatvin, ropov in podobnih kriminalnih aktivnosti, boste razumeli, zakaj sem tak nespodoben falot, kot sem, tako užival ob igranju.

Zaplet igre je dokaj preprost, zadeva pa vas ne more vadnega zoreti kota. Položeni ste v grob, obkroženi z vrstami in najbližjimi. Kar sledi, je neke vrste avtobi



A mod baj, moćega za žilo? ... Ja, bokšen slavtičnu pravi bi se fajn godal

ografija, izprškana s strani ex-kriminalca Matta Stona. Zanimivo je predvsem to, da v igri sami spletate njegovo pravkar končano življenje.

Pojdite torej sedaj z menoj nazaj v petdeseta leta. Prispeli ste na Victoria Station, mlad človek z velikimi načrti v velikem mestu. Najprej nimate pojma, kaj sedaj začeti. (Če ga imate, ta članek berete v zaporu) OK, pa naj vam malo pomagam.

Najprej morate vzpostaviti stike z oklicami, saj morate bam že stopridobiti prve izkušnje v svoji profesiji, umetnosti vlomilca. Začnete seveda z malimi lopovščinami: vlomi v kioske in domove ostarelih, toda kaj kmalu pridejo na vrsto večje zadeve: ... vile, spomenik Karla Marxa in, če ste zelo prebrisani, celo veliki londonski muzej umetnosti. Igra vas počasi seznanja s čari te ... in vas skala ... bolj sočnimi lumparijami, v katerih potegnete več ... več in več količine zelenčev. Ker "posli" postanejo vse bolj zapleteni, morate za večje podvige najeti izurjene kompanjone s podzemlja.

Pot od grešne zamisli do izvedbe ... poteka nekako takole. Najprej se seznanite z vsemi potencialnimi pomagači, ki bi utegnili sodelovati v vaših nočnih akcijah. Sodelavci vam sicer poberejo masten delež plena, toda brez njih ste "mrzli". Naslednji korak je, da v lokalni trgovini kupite ... "delovno" orodje (pokavice, sekiro, eksplozive...). Golih rok pač ne boste prišli daleč, za glavna vrata pa tudi potrebujete kaj bolj uporabnega kot ... nogo. Gospodična prodajalka vam tudi prijazno razloži uporabo slehernega predmeta, če ji le naklonite prijazen nasmeh. Kaj pravite, da nimate dovolj denarja? Na policijsko postajo prijavite, da so vam

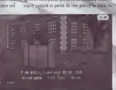


Maloprodaja in veleprodaja, vloga tudi na drobno

ukradli denarnico. Policist vam bo dal 10 funtov iz čistega usmiljenja. Pred prodajalno avtomobilov starčku potrdite, da ste res nečak ne vem koga že in dobili boste še nadaljnih 30 funtov. To pa bo že dovolj za začetek.

Sledi ogled kraja zločina. Najprej samo potrpežljivo opazujte, kdaj hodi naokrog policija, nato pa pogumno vstopite in prostor natančno preiščite. Ogled postane kmalu najpomembnejši del vašega načrta, saj med njim ugotovite, kje se nahajajo dragocenosti in kod hodijo stražarji. Pred vlomom kupite še nevpadljiv (ne roza peterokraka zvezda) avtomobil za pobeg, saj pred policijo ne morete joggati.

Ostane vam le še, da se zaklenete v hotelsko sobo in skujete načrt ropa. Plan si morate zamisliti do potankosti in ga nato korak za korakom odigrati v mislih in končno, akciji. Zleknete se v naslanjač in spremljajte rop kot na TV. Če vam uspe pobegniti pred policaji, to še ni konec vaših skrbi, morda so bile tu priče ali ste za seboj pustili preveč sledi. Vsekakor bodite še naprej pozorni in pazite, da vam pohlep in denar ne



V kakšno trapasnejšno dokajo nate... za njihovo premoženje.

...pita v glavo

No, le zakaj se le ... nihče prej spomnil? Saj ne pravim, da bi bil lahko The Clue bolje narejen. OK, grafika ni nič posebnega (amigina verzija celo prekaša PC jevo), zvok ima nekaj prijetnih melodij, policaji pa so nadležni že sami po sebi, toda igra predstavi resnične probleme šele potem, ko ste dovolj izkušeni, da bi se ubadali z njimi.

Sedaj si že predstavljam, kako se bodo nekateri pritoževali, češ da igra uči stvari, katerih otroci ne bi smeli vedeti, toda lepo prosim, na koncu dneva je to vendar samo IGRA. Čeprav vsem najbrž ne bo všeč, jo brez zadržka priporočam vsaj tistim s kančkom kleptomanije v krvi.

format	Amiga, PC, PC CD-ROM
zvrst	izobraževalna, krim. igra
založnik	NEO
SKUPAJ	77

63 · 69 · 78

EARTHSIEGE

Andrej Trnka

ČLOVEKOV NAJVEČJI STRAH SE URESNIČI, 1500. DEL.

Leto 1994. Nekje v ZDA. Čas velikih korporacij, čas vojn. Znano softversko podjetje razpiše natečaj za najbolj neoriginalen in obrabljen scenarij igre. Zmaga zadnja leva obesa pri smetarskem tovornjaku lokalnega komunalnega podjetja. Igro poimenujejo Metaltech EarthSiege.

Dramatični premor.

Konec dramatičnega premora.

Zaplet dotične igre je res neverjetno klišejski. Čez okroglih 500 let bo človek izdelal silno pametne robote. Izkoriščal jih bo in jim dajal v delo najtežja opravila. Konzervam bo vse skupaj prav kmalu prekipelo. In upile se bodejo. Zdrobile bodo vojaške velesile in si podjarmile svet. Ostala bo peščica trmastih ljudi, med njimi ste – jasno – tudi vi, ter se po partizansko borila proti kovinckom. Ja, ja, najcenejše znanstveno-fantastične B-produkcije iz šestdesetih let so imele barvitejši in bolj globok scenarij.



Jaburniški bobni sprehod

Toda bodi dovolj o zapletu, ki je daleč najšibkejši del igre.

Način igranja najbolj spominja na letalske simulacije, saj je igralcu na voljo takojšnja akcija ali pa obdelovanje vseh misij, torej celotna kariera. Prva opcija ponuja neprimerno več manevrskega prostora, saj si je moč izbrati kateregakoli izmed osmih robotov, imenovanih herc, jih poljubno oborožiti in se skusati v eni od šestih misij. Hercov je, kot rečeno, osem: najmanjši in najšibkejši, toda najhitrejši je Roadrunner, sledijo mu Outlaw, Raptor (vonj po dinozavrih seveda ne sme manjkati), Tomahawk, Patriot, Rhind, Samson in največji, najmočnejši in najpočasnejši Colossus. Čim močnejši je herc, tem več orožja mu lahko naprtimo. Na voljo so praktično vsa futuristična orožja, od laserjev ter takih in drugačnih žarkov, kot tudi klasični metalci raket in mitraljezi. Vse herce in orožja boste lahko takoj okusili le pri takojšnji akciji, pravo kariero pa boste začeli kot navaden vojak z Roadrunnerjem in nekaj lahke oborožitve.



Ej, Bubba, pojdi na hamburger!

Pred bitko je še obvezen briefing, kjer vam oficir natančno pove, kaj morate postoriti in "duhovičenje" stražarja, ki mu je verjetno ime Bubba. Če pa med streljanjem na svojo nalogo pozabite, pritisnite F11. Herca je najlažje voditi z igralno palico (naprej, nazaj, levo, desno) in z miško (premikanje glave herca). Na letalske simulacije spominja tudi obilna uporaba tipkovnice, saj skoraj ni tipke, ki ne bi kaj pomenila. Esc prikaže zemljevid bojišča, F1 stanje robota, F2 je komunikacija z drugimi, F3 zemljevid, F4 radar (opcije od F1 do F4 so za glavni zaslon na konzoli). Z F5 označimo tarčo, F6 je priprava raket, F7 in F8 imata isto funkcijo kot Esc, z F9 in F10 premikamo pogled levo ali desno, F11, kot rečeno, prikliče v spomin cilje misije, z F12 pa nastavljamo zvočne in grafične detajle.

Uporabna je tudi tipka tilda (tista pod Esc), s katero nastavimo tri tipe nize oborožitev: enega denimo za leteče nadloge, drugega za stoječe cilje, tretjega pa za sovražnikove herce. S tipkami od 1 do 9 si izberemo orožje, Q prekine misijo, z I, K, J, M pa premikamo glavo robota (enako funkcijo imajo kurzorske tipke). Zanimiv pogled od zunaj pa dosežemo s tipko V.

Najpametneje je torej uporabiti tako miš kot igralno palico. Z miško premikamo kabino herca (pritisnjena desna tipka) in pogled levo-desno (do roba zaslona nato leva tipka), z joystickom pa dodajamo ali odvzemamo hitrost in se premikamo levo-desno. Tako, tole je bil kratki tečaj iz upravljanja hercov.

Igra je morda ravno zaradi silno preprostega zapleta, odlične grafike, zvoka in zanimive akcije prava droga, saj igralca tako pritegne k računalniku kot redko katera igra podobne zvrsti. Seveda pa je za pravi užitek priporočljiv kak 486 in SoundBlaster. Skratka, igro je treba imeti!

Format	PC
Zvrst	akcijska simulacija
Založnik	Dynamix
SKUPAJ	83

85 | 72 | 85



NOVASTORM

Igra na laserski plošči je kot bonboniera. Nikoli ne veš, kaj boš dobil. Prav lahko se ti zgodi, da tago niš stran osem tisočakov za borih 8 MB dolgo sko ipucalo, ki še samo ne ve, kaj počne na medijih kapacitete krepko čez 600 MB ali pa te nategnejo z interaktivno pustolovščino, kjer se ti v vlogi glavnega junaka neumpščljivo reži tvoj sosed Polde. Prijetna presenečenja v stilu "dobil sem, kar sem pričakoval" so redka kot Kitajci v NBA. Na prste ene roke lahko



Slava vsaj!

prešetjem CD-ROM igre, ki so izpolnile svoja pričakovanja. In če se še tako trudim, na tem spisku ne najdem Psygnosisovega Microcosma.

Microcosm je doživel neuspeh zato, ker so ljudje od njega pričakovali vse prej kot podpovprečno akcijsko igro. V strahu, da ne bi ponovil iste napake, je Psygnosis njegovo neuradno nadaljevanje pod delovnim naslovom Scavenger 4 držal v strogi tajnosti vse do konca, predvsem pa ga je serviral brez lažnih obljub, češ da gre za zoanstevoo fantastično pustolovščino s priokusom strategije in nekaj logike v osnovi.

Novastorm je pušel, pomežiknil in mi v pičlih 30 minutah polepšal dan. Što je za ljubezen na prvi pogled za bombastično 3D streljanko, ki po zasnovi in izvedbi močno spominja na LucasArtsovo veliko CD uspešnico Rebel Assault. Spet imamo opravka z igro, v kateri z miniaturnim vesoljskim čolničkom sto na uro divjate prek čudovitih pokrajin neznanih planetov in vmes za hobi sestreljujete vse, kar srečate.

Scenarij čisto na kratko: z namenom, da bi se v prihodnosti namesto ljudi bojevali stroji, korporacija Cybertech zgradi mogočen vojaški računalnik SCARAB



Prah si bil in v prah se vrneš...

(Star Corp Armoured Response Assault Battalions). Človeštvo si oddahne, da so vojne postale stvar preteklosti, za trenutek oddahne. Toda SCARAB se začne kmalu samoidentificirano izboljševati z učnimi metodami, ki niso znane niti njegovemu stvaritelju, človeku. Na

100% čista akcija

Andrej Rohlinc

rednji letni konferenci Cybertecha se oglasi s sporočilom, da ne misli biti več suženj človeške rasi in korporacije Cybertech. Zemljani ga seveda poskusijo takoj izključiti. Toda brez uspeha.

SCARAB je že nekaj let prej na skrivaj kopičil svoje oborožene sile v pripravah na bližajočo se bitko s človeštvom, vmes pa mu je uspelo "pokoriti" tudi vse računalnike na Zemlji. Ljudje se kljub temu niso sprijaznili z dejstvom, da bi jim vladal stroj. Posledice upora so bile na milijone (ma kaki milijone, na bilijone!) mrtvih, popoln propad ekosistema in nekaj preživelih, med njimi tudi vi.



Taking off, Roger. Have a nice day!

Takrat se je rodila ideja o projektu Scavenger (cestni pometač). Osnovana na upanju in brezupni obupni želji po preživetju je bila človekova zadnja rešilna bilka v boju proti sovražniku, ki ga je ustvaril sam. "Cestni pometač" je bil vesoljski lovec, ki so ga zgradili zadnji preživeli strokovnjaki na staromoden način, z ravni-



Stel van ham, pa če me kahlja brcne

li in kladivi. Moral je biti dovolj hiter in oborožen, da bi se prebil skozi močno zavarovane SCARABove obrambne linije.

In tu nas, dragi prijatelji, zgodba pripelje do sedanjosti. Operacija Novastorm: V 90 sekundah bo četa vesoljskih lovcev dosegla kritično točko obrambe SCARABove centrale v bližini vulkanskega planeta Cali Inhor. To ni več fantazija, to je resničnost. SCARAB bi Bog je stroj. In mi ga bomo izključili. Za vedno.

Tu se konča tudi impresivni intro, v katerem vam isto zgodbo pove vaš nadrejeni v perfektnem škotskem naglasu. Pred vami so trije planeti: vulkanski Cali Inhor, puščavska Kallum Koll in ledeni Quiggin, vsak s svojimi vremenskimi razmerami, neznansko število sovražnih samokolnic in obrambnih instalacij ter superiorna vesoljska križarka Excelsior, v kateri zdijo možgani SCARAB-a, ki živi, da ubija in ubija, da živi.

Vaši izgledi v boju z nekaj stokrat močnejšim sovražnikom so slabi. Sovražnike, ki v valovih napadajo po štirje skupaj naletavajo po ustaljenih tirnicah, morate klatiti skrajno natančno, sicer izboljšav za vašo ladjo ne bo. Teh se s pobiranjem zlatih, srebrnih in bronastih kovancev nabere kar nekaj: dvojni, trojni ali četvorni laser, orbiter, wingman, trailer, homing missile, no pa seveda super destruktivna "pametna" bomba.

Druga plat medalje je, da igra ne pozna obnovitev za vaše ščite. Ko vas enkrat ustrelijo, ni poti nazaj. To zna biti zelo neugodno, saj na koncu vsake stopnje naletite na velikega stražarja, ki vam kot po pravilu odvzame dobršen del energije. Poleg tega ne dobite niti vmesnih kod za nadaljevanje, kaj šele da bi se lahko med igranjem vrnili v DOS. Ne, igrate do smrti!

Velik plus v igri so številne filmske sekvence (lahko jih preskočite z opcijo skip cuts), ki močno popestrijo dogajanje in za nekaj trenutkov sprostijo vaše reflekse. Tako lahko ob spremljavi taktov iz Carmine Burane spremljate, kako se vaša ladja razstreli ob skalah ali pa



Madame štiričajo kozmičnega zabuja

iz raznih zornih kotov narisane številne čudovite prelete čez fantastične pokrajine. Grafično so odlično izdelani in animirani tudi končni sovražniki, ki so jih za razliko od navadnih velikanov, sestavljenih iz lego kock, risarji pri Psygnosisu na roko narisali, jih skenirali in na koncu obdelali z delovnimi postajami Silicon Graphics.

Novastorm je vizualno ena najbolj impresivnih iger na CD-ROM-u in če ne bo dala programerjem pri Psygnosisu statusa legende, jim ga ne bo dal nihče!

Format	PC CD-ROM, Mega CD
Zvrst	akcijska igra
Založnik	Psygnosis
SKUPAJ	85

91 86 76

Aleš Petrič

COLONIZATION

Kak[illegible] v predosamosvojitveni Ameriki [illegible] bodite imeli vsaj na začetku [illegible] z današnjem [illegible]

Kot Španci boste imeli ves čas bonus 20% v vsakem napadu na [illegible] kar [illegible] domorodnega plemena. Kot Francozi lahko računate na [illegible] kolonistov, saj jih vodi [illegible] 50% manj kot pri ostalih treh silah. Z Angleži lahko računate na [illegible] večje število emigrantov v novi svet kot pri ostalih. Osebno priporočam Nizozemce, ki jim prednost v trgovanju [illegible] stabilnejše cene v evropski prestolnici (Amsterdam). Če pa se [illegible] začnete z manjšo prednostjo [illegible] ko pa pridejo na kratek čas ustavite se le tretje [illegible]. Iz [illegible] prednosti ali pa mogoče zato, ker so mi [illegible] poleg vseh najboljši [illegible], sem bil zbral Angleže.

Francoska kolonizacija je bolj [illegible], [illegible] postane po krajšem nemočna, pa tudi njihovo [illegible] Špance.

Ko izberete [illegible] mesto za novo kolonijo, ne verjemite preveč računalniškemu svetovalcu, saj se ta [illegible] na katerem [illegible] devet polj. Vedno glejte, da boste imeli [illegible] devetih polj vsaj dve taki, ki bosta prinesli kakšen resurs, plena, bobra, grozdje, srebro [illegible]. Tik [illegible] mnogo rodovitnejši. Postavite svoj [illegible] kolonijo [illegible] najvišjo (in najnižjo) ceno, lahko pa tudi na [illegible] sestavi [illegible] (kolo) [illegible]. Iz [illegible] potrebne moške [illegible]. Ko [illegible] drugo ki boste pazili, da boste med prvo in drugo vsaj dva kvadrata prostora, ker bi si drugače mesti medsebojno [illegible] zemljo. Tako bo [illegible] prej poseka. [illegible] Sledi je [illegible] Če pa imate kakšen [illegible] 24 [illegible] ki bode [illegible] več [illegible] poseka.

Stavbe

Prva stavba, ki jo morate postaviti [illegible] je Lumber mill (lesna žaga), ki podvoji predelavo desk, [illegible] za ostale zgradbe. Če [illegible] prej zgradite tudi Stockade (palisade), ki vam za 100% poveča sposobnost obrambe. Naslednja pomembna [illegible] denar. Cigare, obleke [illegible] v [illegible] Katero od treh [illegible] zgradb boste začeli [illegible] naprej je odvisno predvsem od tega, kakšno kolonijo ste izbrali. Za prvi kolonijo, ki [illegible] (trgovanje in [illegible]) v matični državi bodo pomembne [illegible]. Zgradite jih čim prej iz [illegible] razlogov. [illegible] bodo postali "Ocean" [illegible] za [illegible] pojavljanje ladij [illegible] Evropi [illegible]. Med prvimi zgradbami postavite tudi [illegible] boste lahko [illegible]. Imeti [illegible] (self [illegible]) [illegible] pridelave [illegible]. Enako hitro postavite tudi [illegible]. Ko se boste [illegible] zgradite [illegible], ki se med seboj [illegible] število poklicev [illegible] profesorje, ki lahko poučujejo [illegible]. Ta postopek je [illegible] od [illegible] (train) v Evropi. V začetku boste [illegible] brezplačna [illegible] (recruit) [illegible] opcija [illegible] preveč kriminalcev [illegible]. Noben poklic [illegible] kolonist brez poklica (free colonist) [illegible] specialist. Najpomembnejši je seveda [illegible], ki vas nauči [illegible]. Na začetku, ko [illegible] denarja [illegible]. Ko vam populacija naraste nad 50, je [illegible]. Cerkev je pomembna [illegible] dežele [illegible]. Obe seveda [illegible]. Ko [illegible]

[illegible] Fortress je še [illegible] za [illegible] lahko [illegible] zapletete v [illegible]

[illegible] najpomembnejših stavb je Town Hall (mestna hiša), ki jo na [illegible] politike. Efekt [illegible] lahko večate z gradnjo Printing press in [illegible] liberty bellsov. [illegible] Povečuje [illegible] neodvisnosti [illegible] (kar krepi njihovo voljo [illegible]) 10% dodatni bonus [illegible] Ko zberete dovolj [illegible] se vašemu kongresu [illegible] Founding Fathers [illegible] od [illegible] področij delovanja [illegible] vojsko, trgovina [illegible] Pred izbiro [illegible] kongresnika si njihove sposobnosti preberete [illegible] F1 [illegible] od drugih (možnost [illegible] lady [illegible] fregata).

Ko vam v kongres [illegible] Founding father [illegible] zgradim Custom House, [illegible] trgovanje tudi [illegible] Evropo [illegible] S Custom House [illegible] avtomatično trgovanje z [illegible] [illegible] ki jih lahko [illegible] Sovereni [illegible] kongres [illegible] v Evropi [illegible] tudi [illegible] bo povzročilo [illegible].

Kolonisti

N[illegible] kolonistov in [illegible] (ki morda le na začetku) [illegible] potrebujejo [illegible] za prevozgotov, v večini del pa se [illegible]. Free colonist lahko [illegible] Lahko [illegible] pa po daljšem času bodo postali hardy [illegible] veteran soldier. Vedno se zavedajte, da je strokovnjak na svojem delovnem mestu [illegible]. Za [illegible] zato [illegible] kasneje, ko imate denar [illegible] (train) v Evropi. [illegible] lahko [illegible] druge načine. Kadar [illegible] Dragoone [illegible] degradirani v navadne vojake [illegible] v navadne kolon[illegible] S [illegible] povečate [illegible] Kolonista lahko [illegible] zaposlen [illegible] Poseben status [illegible] kolonisti [illegible] za [illegible] z domačini [illegible] (Elder Statesmen) so [illegible] kolonist [illegible] Na novo [illegible] liberty bells in [illegible] Ko boste v vseh mestih skupaj [illegible] 50% [illegible] neodvisnost, se lahko odcepimo [illegible] Vendar tega [illegible] 50% [illegible] pred [illegible] vojsko.

Trgovanje

Trgujete lahko z Evropo, drugimi narodi v Ameriki in domačini. Začnite tudi [illegible] saj [illegible] pa vedno [illegible] se nepredvidno menjajo. Dobro je [illegible] lahko dokaj visoke cene. N[illegible] z [illegible] kot vam bodo [illegible] Ko v kongres [illegible] Fathera, lahko [illegible] V Evropi [illegible] končnih izdelkov [illegible] (200-300) [illegible] na začetku [illegible].

Sosedje

V mojem primeru so bili to Francozi, Španci in Nizozemci. Tretja postavka [illegible] F8 [illegible] njihova [illegible] Špancem [illegible] začetku v [illegible] zato se ne zapletajte v vojno z njimi. Francozi temeljijo bolj na [illegible] Nizozemci pa

[illegible] Vas [illegible] prelahko [illegible] Če se [illegible] v [illegible] lahko [illegible] pomorsko blokado [illegible] na vse sovražne ladje. Trgovske [illegible] Ob [illegible] ladje sposobni [illegible] Za vojno [illegible] saj na [illegible] (ne [illegible] pod vašim nadzorom) in vse [illegible]. Samo sovražnika ne [illegible] vam je [illegible] (preden [illegible]). S [illegible] lahko [illegible] najboljše [illegible] na [illegible] vojske [illegible]. Z [illegible] lahko [illegible] ladje in blokade [illegible] kopnem, pa tudi [illegible] v [illegible] času [illegible] Namreč ko v novem [illegible] (se [illegible] z [illegible]) [illegible] lahko [illegible]. Zato [illegible], ko [illegible] (najbolje je, če [illegible]) [illegible] Vse [illegible] prebivalce. Ko boste [illegible] kolonija [illegible]. Zdaj [illegible] pojdite [illegible] potrebe.

Vojno

V [illegible] vojakov [illegible] so [illegible] ker [illegible] dobite 50% bonusa. V [illegible] najbolj [illegible] Fort [illegible] (Kraljevina ali tujo [illegible]) Vojte [illegible] sv[illegible] vendar [illegible] Dober [illegible] je, da [illegible] boste [illegible] Nasprotnik [illegible] popolnoma obkoliti z [illegible] Na [illegible] Če je mesto premočno, se [illegible] (fortify) [illegible] počakajte [illegible] (na [illegible]) [illegible] Zakladi, ki jih dobite z [illegible] (50%) pa [illegible] počakajte z [illegible] od kralja.

Ko se odločite za odcepitev [illegible] imeti vsaj 6 do 8 [illegible] 10 [illegible] in 10 [illegible]. To je seveda [illegible] uspeh. Kralj [illegible] boste podpisali [illegible] v Ameriko. [illegible] se [illegible] v [illegible] pričakujte, da so kraljeva vojska na [illegible] Bojna ladja (Man-o-war) [illegible] fregatama [illegible] Tako boste pridobili čas potreben za zbiranje Liberty bells. Če jih zberete dovolj, vam [illegible] skoraj [illegible] Za [illegible] kraljevo vojsko morate [illegible] vse kraljeve [illegible] (okoli 40 regulars, 50 [illegible], 8 [illegible] in 6 [illegible] od tega [illegible] odcepite). Vsa kraljeva vojska se [illegible] ob katerem od vaših [illegible] zato [illegible] začetku [illegible] (do [illegible]) [illegible] bodo [illegible] (Fortress). V vseh [illegible] 3-5 [illegible] Ko boste [illegible] dovolj liberty bellov [illegible] Španci lahko [illegible] Man-o-War, v [illegible] zastavi tudi svoje intervencijske [illegible] Da [illegible] intervencije [illegible] je najbolje, da [illegible] poklicna [illegible] 50 [illegible] S 500 [illegible] Španije (nad 3500 liberty bells) vam bodo poslali močno vojsko. Z [illegible] ki [illegible] kraljeve [illegible] Za [illegible] vse [illegible] (mesta [illegible] moreta) [illegible] vsa kolonija [illegible]. Ko se [illegible] Zdaj lahko [illegible] lahko pa naprej [illegible] v nedogled brez [illegible] kot je bilo v [illegible] v Civilizaciji.

Rok Kočar

Master of Magic

Za vse, ki imate s prvo igro kompleksnih strategij (kot je Master of Magic) težave, je tu ena od možnih sektev, ki bodo vam mo napomembnejši nasveti zanjo.

Razno

Velikost ozemlja vpliva predvsem na količino prostora za razvoj vaših utrdb in mest. Toplo vam priporočam večje ozemlje, ravno tako pa tudi večje število nasprotnikov, saj je posesti več in več bitk, mnoštvo le teh pa vam bo koristilo.

Čarovnije se delijo na 3 tipe (50% moči normalnej, normalne in močne (1.5 normalne). Vedeti morate, da se v igri poleg običajnega sveta Arcanus skriva tudi Myrror world, nekakšen zrcalni svet, kjer se moč vsakršnih čarovnij samodejno podvoji.

Čarodeji

Še vedno pa je moč čarovnij v večini odvisna od moči posameznega čarovnika. Teh je na razpolago kar precej, pozor naj bo predvsem na knjige pred njim, saj so na njih naštete čarovnije s katerimi razpolaga. Najmočnejše čarovnije so črne (death) in živo rumene (chaos), zelo dobre so tudi modre (sorcery), zelene (nature) in bele (life), pa vam ne priporočam, saj so namenjene bolj ekološko osveščenim čarovnikom oziroma tistim zavojevalcem, ki nameravajo le z močjo svoje vojske in nekaj trik zavladati blaginji in dolgo okolici. Med posameznimi čarovniki so tako gotovo najboljši Tauron (specialno obvlada chaos čarovnijo), Sharee (za čarovnijo namenjeno uničevanju nasprotnikov porabi 25% manj energije oz. mane), enako pa je tudi Kali (na začetku si že lasti enega od medaljonov npr. mogočni ščit za izdelavo nekaterih magičnih reči pa potrebuje samo še 66% energije). Ko smo že pri medaljonih, te lahko uporabljajo le mali čarovniki, torej vaši pomočniki, ki so določene vojaške enote, odpravijo na bojne pohode, na njih pa lahko navežete mnogo koristne reči, ki v bitkah povečujejo njihove sposobnosti. Višek medaljonov lahko prodate po ugodnih cenah za njih pa dobite za izdelavo kupček magične mane. Magična mana je čarovniško snov, ki je pridobljena iz poteze v potezo, tako kot npr. hrana ali denar, vam pa je lahko vlagate v razvoj nadaljnjih čarovnij ali v ohranjanje čarovnij, ki ščitijo vaše mesto pred napadi. Vse zaloge se porabljajo za izdelovanje čarovnij med samimi spopadi, za vsako čarovnijo pa potrebujete različno velike mane odvisne od moči določenega nivoja.

Če se ne odločite za nobenega čarovnika si lahko v naslednjem meniju (custom) oblikujete čarodeja po vaših merah, vam jemljete moč v nekaterih čarovnijah in jo preusmerjate v druge vrste. Pazite predvsem na končne sodeve, npr. čarovnij life in death ne more uporabljati isti čarovnik.

Rase

Večini morate da se rase strahotno razlikujejo, zato pa igro pa začnete le z eno samo. Tako bi vam priporočil eno od tistih, ki so rasovo oz. manj dovoljene, nimo pa nobenih kompleksov npr. elvishi pred konj. Za dober start so zelo ugodni Barbari (ne splošno zelo trdni) ali Nomadi (imajo 50% bonus na prodajo izdelkov), za začetek pa bodo v redu tudi Halflingi, ki sicer ne premorejo konj, so pa izredno uspešni kmetovalci. Lizardmeni so izredno dobri bojevniki, a se nauara kot kuna, in ne znajo graditi ladij. Gnolli in High Elfi so povsem povprečni, vsi o njih bom le njihova dobra magičnost, zaradi katere spadajo med slabše, saj se mučijo le v čuen rīenkcij. Kasi High Men in Orci pa prav tako povprečni, medtem ko so Klackoni med boljšimi, saj so prav nevarni produktivni. stopnje nazadovalnih meščanov pa je pri njih manjše kar za 2 točki.

Le če ste si v custom meniju pripravili čarovnika, ki lahko začne igrati tudi v zrcalnem svetu, si lahko izberete katero od spodnjih petih ras. Med temi so najboljši Dark Elfi in Draconi, ki so v bistvu slabi Beastmen, Dwarven in Trolli pa so nenavadni (malo računaj) skupni.

Zgradbe

Vsaka rasa lahko v mestu zgradi le določene zgradbe in za podlago svoje vrste bojevnikov. Tako nekateri ne znajo graditi ladij, drugim ne ne gre bolj za eno sodeve je bolj, tretji še v življenju niso slišali za ceste. Ko boste razvoj le njihove mesta, se trudite, da vaše ostane, saj lahko tako pod svojim okriljem držite nekaj različnih ras in s njimi razvijate vse kar vam srce poželi. Draži pod svojim okriljem tekšno ras po spisku ni lahko, saj imajo vsi nekakšne svoje muhe. Pomagajte si s tipko CITIES na vrhu ekrana, kjer imate preglednico vseh mest. Oglejte si lahko produktivnost mesta, koliko mane, zlata in hrane vam prideluje v vsaki potezi, ter s gradnjo česa se njegovi stanovalci trenutno ukvarjajo. Nekatere zgradbe v polni meri pospešujejo nadaljnji razvoj mesta, zato se jih (seveda če imate dovolj denarja) splača kupiti za gotovino, tako da ne čakate npr. 40 potez, saj vam bo mesto lahko kasneje s povečano produktivnostjo vse vložene denar povrnilo z obrestmi.

Da bi čim bolj pospešili razvoj vašega mesta, boste morali graditi določene zgradbe in v pravem vrstnem redu, pač odvisno od vaših želja in ras, nasmeriev. K pospešenemu razvoju največ prispevajo trgovinski centri (ljudje plačujejo 50% višje davke, ne da bi to vedeli) ter katedrale in templji, ki z mesto preženejo upornike. Za vaše čarovniške so pomembni objekti, ki direktno prispevajo k večji produkciji mane (npr. knjižnice) in znanja prebivalcev. Če ne imate postavljene delavnice, so precej pospešeni drugi objekti, medtem ko na zaloge hrane vpliva predvsem žitnica (granary). Resnične delavnice potrebujejo določene materiale. Brez rudnikov boste ostali brez kovin in s tem praktično tudi brez novih orožij, za katere morate postaviti še kovačnice in orožarne. Visoke žage (mill) in kaže za lesenje bodo v mestu krepko povečale količino lesa, hkrati pa vplivajo na boljše pogozdovanje v okolici mesta, kar spet vpliva na večje pridelave hrane. Mimogrede, na vse nastete sodeve vplivajo tudi objekti zunaj mesti (predvsem ceste), po tudi reke in oceani imajo zelo velik vpliv in dajejo dodatne bonus točke vsakemu polju. Konjušnice (kot že rečeno jih ne znajo graditi vsi) v vaše mesto pripeljejo konje, s pomočjo katerih lahko gradite enote konjenikov. Njihova udarna moč in hitrost je precej večja od tiste pri običajnih vojščakih. Če v mestu zgradite tudi vojašnico in vojaški trening center se bo moč v mestu izdelanih enot krepko povečala, enote imajo lahko že na samem začetku (pri Microprosen tako opevani) status Veteran. Obstaja še en center za urjenje vojaških enot, vendar se z njim vojaki učijo čarovnij v bitki, po se to odraža po dodatnih točkah npr. za obrambo ali premik itd. Verjetno vam je jasno čemu so namenjene ladjedelnice. Obstajajo tri nadgradnje, šele ko pridete do svetilnika pa lahko v mestu izdelujete tudi velike bojne ladje, ki v spopadih na mestnih valovih še kako prav pridejo. Za obrambo zelo pomembno je tudi mestno obzidje. Z njim se odstotek obrambne moči vaših enot krepko poveča. Seveda bo treba zato tudi pametno razporediti vojščake, najbolj primerna taktika v takšnem obračunu pa je prebenin v poglavju bitke.

Vojaške enote

Vojaških enot je prava malo manje, razlikujejo pa se prav zaprav po vsem. Še celo dve popolnoma enaki vojaški enoti, ki sta bili napravljeni v istem mestu, a v različnih časovnih obdobjih, sta lahko različni kot dan in noč. V čem je torej skrivnost?

Če naprevite npr. enote normalnih peščakov, takoj na začetku bo imela le običajne karakteristike, napisane v meniju. Kasneje, ko boste zgradili nekaj zgradb (vojašnice, training center) pa bi ne enote pridobivale na mnogih veščinah, kar pride v boju do skrhotnega izraza. Sicer pa vam priporočam, da enote v bitki dobro zmešate med seboj in jih v samem boju taktično pravilno razporedite (glej poglavje bitke). Med boljše vojaške enote spadajo strelci. Lokostrelci so vendarle nekaj slabši kot shamani, saj slednji kenalije vse do tedaj namenjene in temu namenjene čarovnije. Konjeniki niso dosti boljši od navadnih peščakov s kopji ali sekirami, prav tako v konjeniških pa lahko vagajete tudi druge vrste 2 vala, ki jih nato vojščaki de ranenmoglicah jezdijo.

Poleg klasičnih vojaških enot obstajajo še enote kmetovalcev in inženirjev ter novih kolonistov. Vendar morate vedeti, da z napačno raso ne boste mogli graditi npr. cest, pa čeprav ste naprevili enoto inženirjev. Kolonisti vam bodo napravili nove mesto, oziroma na začetku le manjše naselje. Če v njo pripeljete še kako drugo enoto naseljencev se bo število prebivalcev nogla večala, drugače pa se vam lahko zgodi, da bo naselje na stalno mesto čakalo tudi do 100 potez. Seveda brez statusa mesta ne morete graditi nobenih zgradb ali vojaških enot, utrdba pa prav tako ne prispeva nič k vaši blaginji, zato je v vašem interesu, da ga čimprej spravite na primerno raven in je s tem neposabilo na delo.

Produktivnost in čarovnije

Prišel bo čas, ko boste zgradili vse možne zgradbe in vaši prebivalci so bodo neomarno dolgočasili, ob pa v nedogled gradili nepomembne knjižnice. V tem primeru nobenega hasko, zato jih preusmerite v trgovanje ali v grajenje hiš za nove naseljence. Več ko bo v mestu ljudi, več bodo naredili, kar pomeni več elat nicev za vaš žep. Nekatere rase imajo omejeno število prebivalcev za mesto, ali pa ostajate tudi že na samem terenu, če ste napačno postavili mesto ob morje ali goreno. Ko se naveličate grajenja novih ulic, se preusmerite v trgovanje. To je dnevni posel in če imate dva ali tri takšna mesta, bo denarja, mane in hrane vedno dovolj. Še posebej pazite, da bo vedno dovolj hrane v mestu, ki je proizvedlo veliko vojaških enot, saj vsako mesto samo hrano in oskrbuje vse doma vzgojene vojščake.

Slike mesta zapolnjujejo posamezne zgradbe, stanovanjske hiše, ter dva specialna objekta. Prvi je čarovniško trdnjavo, ki stoji le v vašem glavnem ali prvotnem mestu. V njej živite vi osebno, če jo zgubite s cer še ni konec igre vendar je bo dobiti nazaj težko. Treba bo uporabiti vse svoje čarovniško znanje in verjetno tudi velike količine mane. Drugi objekt je čarovnija (spell), ki je trenutno vržena v mesto. Ta čarovnija pomaga pri obrambi mesta, večanju bojne moči vojaških enot itd.

Statistike

Na zgornjem delu ekrana v mestu je napisano trenutno število stanovalcev, ki se iz poteze v potezo spreminja. Znak plus (+) pomeni dotok novih prebivalcev, minus (-) pa izgubo. Če se vam zdi dotok ljudi premajhen in bi ga radi pospešili, vedite, da je treba grajenja stavb in izboljšanja produktivnosti začnite z grajenjem običajnih hiš. Na levi strani nad sliko mesta so majhne slike, ki ponazarjajo število delavcev, hrane in izdelkov, ki jih mesto proizvede. V vsaki vrsti pomenijo levi znaki zahteve mesta, na desni pa je višek, ki gre naravnost v skladišče ali vašo blagajno. Vsaka majhna slika pomeni eno enoto, velika pa deset. Tudi pri delavcih je mogoče pomembno reč je spoznati zraven.

Bitke

Bojevati se ne bo posebno težko. Posamezen spopad spremljate od strani v nekakšnem 3D pogledu. Če že na začetku spopada ugotovite, da vam nasprotnik enakovreden ne bode, kar lahko pritisnete na AUTO (to nima veze z avtomobilom) in računalnik bo sam opravil celoten spopad in vas na koncu poklical s besedami "Sem žel". Če pa le pasamite v sposobnosti vaše vojske ali ugotovite, da je enemy premočan je na voljo tudi tipka FLEE s katero se "odpokate" stran, počakate na okrepitve ali na kakšne nove čarovnije, ter nato znova zaigate mesto ali pa po utopite v bitke.

Takti čase postavlja vojaških enot je v boju še kako pomembna. Strelce postavite čimbolj zadaj, in jih ne premikajte, saj dokler streljajo v nasprotnike tudi delajo škodo, nasprotniki pa jih tudi v spopadih na blizu. Nekateri strelci imajo večjo udarno moč, drugi pa več streliva. S sprednje strani jih zaščitite s peščaki ali konjeniki in na takšen način vaši ne bo težko premagati še tako številčne tuje vojske.

Kadar napadate mesto zaščiteno z zidom, bodo sovražnikove enote nameščene za ograjo, od koder vas bodo vmeto obstreljevali. Tu vam bodo koristile različne čarovnije, vaši strelci ali konjeniki, ki lahko že v dveh potezah pridejo do zidu. Tudi če ste napadeni vi in v mestu premorete zid, bodo vaše enote enako nameščene in zavarovane.

Poškodovane enote dobro pazite in počakajte, da si popolnoma opomorejo. Takšne enote pomeni trikrat težko, kot klasične ravno narejene, saj s svojimi izkušnjami, ki se v klasičnem FRP stilu večajo iz bitke v bitko, dobesedno mešajo nasprotnike. Obvezno je z enotami, ki ste jih krepko malo pridelali, saj te po obračunu izginejo. Te še najbolj pomagajo, če vas sovražnik zaloti s praktično praznim mestom in z nekaj novodeanimi bojevniki boste lahko uspešno ustavili napad. Vendar pa morate imeti v tem primeru v mestu stacionirano vsaj eno vojaško enoto (lahko so tudi inženirji ali kolonisti, ki sploh ne premorejo orožja).

Help

Če vam po teh nasvetih še vedno kaj ni jasno (verjamem, da je drobnenj še vsaj za eno 200 stransko bukvo), enostavno kliknite na določeno zadevo z desnim gumbom miške in odkrili boste zlata vreden help, ki vam lahko zelo pomaga. Sicer pa se vse statistike dosegljive s tipkami od F1 do F10 ali v meniju na zgornjem delu ekrana. Če igro izgubite, lahko v začetnem meniju enostavno pritisnete na ikono za nadaljevanje (continue) in vrnili se boste po blitzu dve potezi v preteklost. Ti dve potezi boste dovolj, da boste v mesta ustvarili vsaj eno ali dve vojaški enoti (če je treba jih kupite), lahko pa tudi vpoklicete katere od pohodnikov.

Rok Kučar

Fortress of Dr. Radiaki

Ustop na lastno odgovornost!

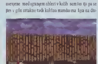
Ideja Dooma se v računalniškem svetu obnaša kot orjaška molzna krava, ki daje svoji velikosti primerno veliko količino mleka. Kolikor boš v njeno rejo vložil, toliko boš iz nje izmolzel, so včasih rekli zavaljeni, leni in dolgobradi pastirji. Vendar pa danes poznamo tudi povsem neobičajen tip krave, tako imenovano SUPER KRAVO X 911. Ta krava daje mleka za cel bataljon, namesto hrane in prostranih pašnikov pa potrebuje le klasično 12 voltno baterijo za napajanje. Taksna krava hitro zraste in se le počasi postara, krepne pa sploh zlepa ne, samo količina mleka v njej počasi kopni.

Če še vedno ne veste čigavo idejo so programerji ukradli in pred kakšno igro se nahajamo, vam bom pač postregel z nekaj naslovi podobnih iger (držite se za stol): Wolfenstein 3D, Doom, System Shock, Lethal Tender, Pikica in Tonček, Quarantine, Blake Stone, Corridor 7, Terminator Rampage. Sem katero pozabil? Verjetno vsaj še dvajset, ampak osredotočil sem se le na tiste najboljše, ki so si recenzijo prislužile tudi v Megazinu. Sedaj mora biti tudi največjim deklinom jasno pred duri, kakšne igre smo se znašli. Bravo, to torej ni športna simulacija!



Za vrati so pa vrata, vrata, vrata ... (kaj je pa potem? ... op. ur.)

Najbrž bi bile vse prej naštete igre lahko tudi dobri pripomočki v urjenju lovcev na divjad, policistov ali modrih čelad. Žal so vse preveč zahtevne in realistične, ravno zato pa večina tistih, katerim so v prvi fazi namenjene, med igranjem obleži v krčih, sem ter tja pa se jim v grlo zatakne tudi kakšna mandarina. Igra na disku zasede 25 Mb in je zelo zahtevna, s spominom da sploh ne omenjam težav, ki jih povzroča na različnih zvočnih karticah tipa Made in Korea, Made in Balkan itd. Pravo veselje nastane pri instalaciji efektov in glasbe hkrati, sicer pa slednja ni prav pretresljiva, tako da jo lahko mirne duše izklopite. Kar se pa zvočnih efektov tiče, je pa tako: če imate zvočno kartico za več kot 100 DEM, dobre slušalke ali vsaj velike zvočnike, vam za dvakratno povečanje srčnega utripa ni treba niti pogledati na ekran. Efekti so prav hudirjevi! (Pa naj še kdo reče, da v slovenščini ni poštenih kletvic.)



Basan fiks!

Preden se zares preselimo na zgodbo, si oglejmo še grafiko. Ta je tako dobra, kot vidite na slikah oz. še za



Kaj?! Gobji na straži?! S kuparijem ribal WC! Strojnom korakom!

odtenek boljša. Pondarjeni so vsi detajli, še najbolj pa je moreče precej enolično pljuskanje krvi po okolici. Zidove si lahko ogledate tudi iz neposredne bližine in ugotovite, da od tod čisto nič ne vidite.

OK, zdaj pa zares. Zgodba je čisto klasična: nekemu tipu se je rahlo strgalo in hoče v čim krajšem času potisočeriti vsoto denarja na svojem žiro računu. Grožnja z atomskim napadom očitno zaleže, vendar pa ubožček do denarja ne more. Razbesnjen se zapre v trdnjavo (tu nastopite vi!) in sedaj v njej eksperimentira z gadimi stvormi, ki jih ščuva na svet, naskakuje snažilke (tu kaj NE nastopite vi!) in se, vsaj zaenkrat, uspešno brani pred napadalci.



Aha, zadetek! Au, zadel sem!

Oborožen z gorjačo in tipko M, ki prikaže zemljevid, se lahko podate na dolgo pot skozi reke krvi. Trdnjava Dr. Radiakia je mešanica klanja z zbadljivim humorjem. Soočiti se boste morali z obilico različnih sovražnikov, vključno z norimi ninja mečevalci (neka teče, drugje v vas mečejo šurikene), mutiranimi aligatorji, robot s toasterji namesto glave in ostalimi spakami. Zato, da bi jih ugonobili, preden bodo oni vas, bo potrebno veliko znanja, domišljije in seveda nepogrešljiv kanček blaznosti. Po širnih območjih porozne trdnjave vas čaka na desetine (odvisno od težavnostne stopnje) iznakaženih in z radiacijo deformiranih stvorov. Vaši nasprotniki se ves čas prav nesramno skrivajo ter vas nenamiljeno napadajo iza hrbta širom labirinta.



Tako, še ene fokajo s te strani glave, da boš bolje slišal!

Kaj pa lahko proti njim storite vi? No, lahko se povsem resignirano sprehodite skozi nekaj hodnikov in čakate na darilo, npr. nož v pesni koš, vendar se ta taktika ponavadi ne obnese. S tipkami 1 - 5 izbirate različne tipe orožij. Za začetek premorete povprečen revolver, vendar ga ob prvi priliki zamenjajte za kaj bolj konkretnega. Ker je s pihalnikom le težko zadeti v polno, se (če je le mogoče) poslužujte zahrbtnih trikov in hudobce pretepajte z gorjačo. Strelivo ponovno napolnete s tipko ALT in praznite s SPACE. Ctrl pa je namenjen odpiranju vrat (za nekatera boste seveda potrebovali določen ključ). Na razpolago imate celo granate, kakor pa tudi medicinsko opremo za celjenje ran. Prvo pomoč lahko najdete v obliki kovčkov ali injekcij, v lesenih zabojih pa se skrivajo metki ali ročne bombe.

Če ste že prezasičeni s podatki in si želite samo še čim prejšnjo instalacijo igre ali vsaj toplo kopel z mehurčki, je to čisto vaš problem. Programerji Merit Softwarea (nikoli slišali?) se z vašimi željami ne bodo obremenjevali, saj imajo še kup idej za nove, še boljše igre in zlom svetovnega gospodarstva. Njihove bodoče projekte boste morali iskati v rubriki napovedi, do prihodnjega masakra pa uživajte v sendvičih z veliko ketchupa. Hrup!

Format	PC
Zvrst	akcijska pustolovščina
Založnik	Merit Software
SKUPAJ	84

86 84 88



EČSTATICA

Rok Andar

Hitchcock na deseto potenco!

Pred časom sem v Megazinu napadel igri Megarace in Man Enough ter sem ter tja potočil kakšno solzo zaradi krepko prenizke kvalitete iger na srebrnih ploščah. Avtorji omenjenih programov očitno niso vedeli kam bi z vsem prostorom in so na cedeje nametali cel kup nekvalitetnih slik ter nato takšen zmazek imenovali igra. Psygnosis se s takšnim pristopom ni strinjal in je ustvaril igro, ki si visoko oceno zares zasluži.

Med tehnične zahteve spada procesor 486, brez katerega zadnje čase ne gre več in najmanj štiri mega spomina. Deset megabajtov inštalacije na disk je v bistvu malo, ostali kosi vašega stroja niso bistvenega pomena, seveda pa ver jamem, da sedite pred VGA monitorjem, in ste sila ponosni lastnik katerekoli od zvočnih kartic.



Grafika v igri je na zavidljivi ravni. Morda na trenutke bega obrazna mimika, saj se vsi liki zelo veliko obračajo in takoj vam mora biti jasno, da bi za natančno izdelavo obraza porabili kar celoten CD. Tako se obraz včasih potemni in nato izriše ponovno, ali pa se sploh ne uspe dovolj hitro izrisati, ker ste se medtem že obrnili za 180 stopinj. Med samim igranjem to ne izpade posebej pretresljivo, saj si človek najprej napase oči na fenomenalno izrisani pokrajini, med raznimi spopadi pa se ozirate predvsem na gibe oziroma udarce in na te malenkosti kratkomalo pozabite. Ko smo že pri spopadih. Ti so v tej igri bistvenega pomena, saj morate pokončati skoraj več ljudi kot v Doomu. Vendar na rahlo drugačen način. Predvsem pohvalno je to, da za celotno manevriranje zadoščajo le smerne tipke, vendar na numeričnem delu tipkovnice, saj morate uporabljati tudi tipke 1, 3, 7 in 9 za npr. pobiranje, uporabljanje predmetov ipd.



Zgodba se začne lepega dne, ko mož na belem konju (pravzaprav je konj rjav) prijaha v odročno vasico visoko v gorah, daleč od civilizacije in Sida Meierja. Fant na lepem ranjaha to potoži, da je žejen. Prive tope v vas ga pričaka neprijetno presenečenje, saj so vsi prebivalci po vrsti oboroženi do zob in jih niti slučajno ne zanima nič drugega kot vaš skalp. Celo mala balerina ima v rokah fračo in z njo strelja na vse kar se pojavi v bližini. Ja, tudi minotaver Miloš je prisoten in vas namerava kastrirati še preden se odžejate. Za pokončanje večjih zveri (minotaver je že med njimi, saj je višji od litvanca Sabonisa) boste morali uporabljati meč, le tega pa prej poiskati. Na začetku ste namreč popolnoma goloroki oziroma neoboroženi. Mimogrede, v rokah lahko nosite največ dve stvari hkrati in končno vam bo enkrat žal, da nimate sedem rok.

Obstajajo pa tudi izjeme. Ko npr. v roke vzamete knjigo, se vaš ljubljenec mirno vsede na stopnico, svoje lmetje nasloni na omaro in nato mirno lista po bukvi. Opazojte njegovo mimiko med branjem, saj se občasno nasloni na mizo, si popravi pričesko, tudi popraska se, če je treba. Vem, da se tako obnašajo tudi liki v drugih igrah (npr. Goblins), ampak verjemite da tako resničnih gibov še niste videli pri nobenem računalniškem stvoru. Sicer pa se fant premika tudi ko stoji na mestu, se ozira naokoli, posluša, opravi malo potrebo, ipd.



Skozi celo igro vas spremlja tudi digitaliziran govor ter glasba in efekti, ki se pojavljajo pri vseh bolj ali manj pomembnih dejanjih. Najslajši del igre so gotovo spopadi. Le-ti si sledijo tako hitro, da človek počasi sploh ne dojema več kdo ga napada. Zakaj so vas napadli, pa sploh nikoli ne izveste, saj napadalci bolj malo govorijo, še posebej tiho pa so ko jih ubijete. Sicer pa se pretepi narejeni tako dobro, da vam je po zmagi žal, da je že konec. Po porazu pa ne! Skoraj vsak od nasprotnikov se v boju poslužuje drugačnega orožja, minotaver na primer kar svojih pesti, spet eden od mimoidočih vas useka z orjaško macolo nekajkrat večjo od njega samega. Tudi kača vas napade, vendar le če vas čarovnik prej začara v žabo, v njeni podobi pa se lahko mirno sprehajate naokoli in v nedogled bežite potencialnim napadalcem, vendar vedite da vam bodo sledili vsepovsod. V nekaterih spopadih so vam določeni predmeti v napoto. Tako metla bolj ovira kot pomaga, v času premirja (torej ko so že skoraj vsi mrtvi) pa lahko z njo velike čarovnic frčite naokoli. Tudi oklepa za začetek raje ne oblačite, saj je za vašo šibko hrbtenico krepko pretežak in mimogrede se boste zvrnili po tleh. Nato se manjka samo še naključnega popotnika (zanimivo, da teh naključnežev kar mrgoli), ki vam z mačeto odbije glavo in stvar je opravljena.



Nekateri prizori so prav grozljivi. Ne manjka zdrobljenih glav, porezanih žil, polomljenih reber, udov in tilnikov, križajo vas kar za šport, sredi stopnišča pa se v vas zasadi trimetrska bodica in vas preluknja kot list papirja. V igri je krvi dovolj še za tako sladkosnede, večini ljudi pa se bo verjetno med igranjem obrnilo, zato jim iskreno priporočam, da se na usodni dan postijo.

Smrt vas čaka dobesedno na vsakem koraku, zato mlajšim od 18 let, vsem ki jih muči nespečnost že po gledanju Fredijevih nočnih mor, ter lastnikom spodbujevalcev srca ne priporočam igranja. Preusmerite se na kakšno mirnejšo zadevo, sprehodite se recimo po Sarajevskih ulicah.

Format	PC CD-ROM
Zvrst	borilna pustolovščina
Založnik	Psygnosis
SKUPAJ	91
Grafika	90
Glasba	84
Igralnost	94

• JETSTRIKE (amiga)

Se ne morete navadili na nadzvočno hitrost letala v tej igri? Brez panike Med igro preprosto pritiskajte pavzo in tekla bo v počasnem posnetku Pametno, kajne da ne?

• PUTTY SQUAD (amiga)

Kupček mole želatine zna biti se kako neubogljiv Zato so tu vse kode ki bodo malega modrega privedle prav do konca igre

Capı , Gaio, Prey, Chris Arobio, Melon, Gondola, Kole Spice, Cherry Nickel, Burger, Orgon Dreamer Bozgibb Jet Rhubarb Anes, Fodder, Timb, Butler, Senna

• SENEFACTOR (amiga)

Kdor se še ni naveličal reševanja malih Lullyatov, mu bo gotovo v pomoč kode za vseh 62 stopenj

Underworld

```
1   3MQLGPQLGP     2.  3213J2HPQL     3   3MQL4PSNQR
4   3NQL2Q4JC4     5   3NQLGQQLGQ     6.  6NB3JN3PQ5
7   3LQLN4T4QR     8.  3MQQM5MM3Q     9.  14QHNVPGM5
```

Tombs of terror

```
10  3CQMGQMQG      11  1MQDRPPCQ4     12. 3V13FF2MJJ
13  QPHDJSKGMV     14. 2NQLQQQLQQ     15. QBB1PBCBQC
16. M2CNBFBM12     17. MMQPGPQPGP     18. MG3QMKM5Q4
```

Treetop rescue

```
19  MMQP4PSRQR     20  MD1M1D1M1D     21  MX3QGLFND3
22  MF1MJFHTQM     23  MF1M2FFRQK     24  M6KRJN3PHL
25  M4KRLTLSM5     26  M2QQR3PPQH     27  MMQPSP4NQN
28  MNQP3QSRKS
```

Stones and Bones

```
1   5RB2HBHANH     2   MH3QQL3QQL     3.  MPKRT5H4QR
4   6KFKCMD31K     5   1MQCF4RDGP     6   3MQJKNWPQT
7   Q2NGRKMFQJ     8   6VDJCGC3BF     9.  6NFKFPGLGQ
10. 6NFKLPKPQ5
```

Merry Winterland

```
1   QFNGRLMFQK     2   1MQBFNT23Q     3.  QMDB3NJH4T
4   Q2NGTKKDQH     5   14QFTTMCQQ     6   QNDBG4HFKS
7   3RQ4NHQ4NH     8   QLDBNMG2QP     9   4JQJQKQJQK
10  M5Q4DG4MB2
```

Techno

```
1   M6QN2JR4FK     2   21QFJBXMQ3
```

• Spear of Destiny (PC)

Igro pokličite z ukazom SPEAR DEBUGMODE, nato pa med igro pritisnite ALT+SHIFT+BACSPACE in v kombinaciji s tipko TAB izberite.

G neranljivost W "warp zone" S upočasnitev igre B izbira barve ozadja T pregled spritov C pregled statistike I predmeti E konec nivoja F koordinate Q vrnitev v dos M zasedenost spomina H samopoškodovanje

• Ishar 3 (PC)

Zaporedno bylo pri številki C1E (3214) spremenite iz 07 D0 v FF FF Rezultat je brezplačen ogled konca filma

• Dragon's Lair 2, 3 (PC)

Ko je pred vami naslovni ekran, odtipkajte DIRK (DL2) ali TIME (DL3) in pritisnite na strel Računalnik bo samodejno igral do konca

• Commanche Maximum Overkill (PC)

Datoteka COMMANCHE EXE je stisnjena s programom LZEXE, zato jo najprej napihnite z enim od ustreznih programov (LZEXE TRON UNP) S programom kot sta PCTOOLS ali Nortonov DISKEDIT poiščite besedo HEAT in pred H vrinite C (veliki) V meniju se bo pojavila nova opcija "Cheat", s pomočjo katere boste lahko goljufali po mili volji

• Fields of Glory (PC/amiga)

Strateški namig za borce na poljih slave v bližino nasprotnika postavite dve enoti konjenikov (z ukazom za nadzor položaja), iz ozadja pa nažigajte s kanoni Če bodo sovražnikove enote napadle vaše topovske položaje, jih bo zaustavila konjenica Sistem se bolj ali manj obnese v vseh bitkah in na vseh težavnostnih stopnjah

• Wing Commander Academy (PC)

Igro poženite z WCA ESRT 1 in dosegli boste enake prevare kot jih je v ostalih Wing Commanderjih prik l col ALT+DEL

• Bump'n Bore (amiga)

Izberite EXIT. Ko se prikaže goreča zastava, odtipkajte ZXR75OR Če se zaslon zasveti, pomeni da je stvar prijela se pravi da smo v goljufivem načinu Za malo glasbe odtipkajte HOUSEY

• Tie Fighter (PC)

V datoteki s svojimi podatki, zapis 03 predstavlja

01-Flight officer 02 Flight captain 03 Flight general 04-Flight commander

V zapisu 91 odtipkajte FF FF FF FF FF FF (heksadecimalno) in priborili si boste vse kvalifikacije treninga Vrnite se k zapisu 05 in a 67226 točk vpišite vrednost 9A 06 01

MEGAZINOVIH UMAZANIH PETNAJST

1.	(3)	☺	Doom 2	id Software
2.	(1)	⊗	Doom	id Software
3.	(6)	☺	UFO	MicroProse
4.	(2)	⊗	Dune 2	Virgin
5.	(9)	☺	Mortal Kombat	Virgin
6.	(15)	☺	Reunion	Grandslam
7.	(5)	⊗	The Settlers	Blue Byte
8.	(8)	☺	Syndicate	Bullfrog
9.	(7)	⊗	Pinball Fantasies	21th Century
10.	(4)	⊗	Tie Fighter	LucasArts
11.	(14)	☺	SimCity 2000	Maxis
12.	(-)	O	Colonization	MicroProse
13.	(-)	O	Sensibile Soccer	Renegade
14.	(-)	O	Theme Park	Bullfrog
15.	(-)	O	Ultima 8	Origin

NAGRAJENCI IZ 14. ŠTEVILKE

1. Igro Desert Strike za PC CD-ROM (Gremlin Interactive) dobi *Miha Lisac, Lipa 44, 63320 Velenje*
2. Program za hitro učenje Super Memo (Grad) prejme *Matej Golob, Ob težki vodi 65, 68000 Novo Mesto*
3. Igro Kid Chaos za CD32 (Ocean) bo igral *Gorazd Ozmec, Branoslavci 22/a, 69240 Ljutomer*

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO

1. Igra Goblins 3 za PC CD-ROM (*I_Rose*, Jugovja 3, Loška [illegible])
2. Igra Kasparov Gambit za PC (*KTH*, Cesta VIII/3, Velenje, 063 856 [illegible])
3. Igra Mad Dog Mcree za PC CD-ROM (*Autrovie*, Kardeljeva pl. 17, Ljubljana, 061 168 33 33)

NAGRAJENCI DOMARKA IZ 14. ŠTEVILKI (pravilni odg.: a, b, c)

Igro Prince of Persia (MD) dobi *Uroš Hanuševič, C. I. Svetina 5/a, Kor. Bela, Jesenice*
Igro Formula 1 (GG) prejme *Miroslav Hirič, Štantetova 14, 62103 Maribor*
Igro Desert Strike (MS) dobi *Mario Ru[illegible], Trg Revolucije 6, 64000 Kranj*
Baseballsko čepico bo nosil *Saso Potočnik, Semuder berg 7, 69250 Gornja Radgona*
Za sončnimi očali ray-ban se bo skrival *Nejc Hanemann, Brg 60, 62391 Prevalje*

Forrest Gmhung



NAGRAJENCI IZ PREJŠNE ŠTEVILKE (Gmhung: fotoaparat za magnetni disk, kemična barvni znak u)
1. Igralna palica Dexxa (Slovenija), Juraj Lendl, Kočevska 7, 61000 Ljubljana
2. MS DOS Sound System (Quantum), Primož Kosmač, Kosovelova 21, 66271 Vipava
3. MS Word (Quantum), Rok Ferletič, cesta 14 divizije 83, 62000 Maribor

Tokratnje nagrade, ki jih je prijazno zbral F. Gmhung, so:

Knjiga Corel Draw za Telebane (*Pasadena*, Ljubljana, Celovška 43, 061 23 28)
Digitalna ura z igrico (*Megazin*, Ljubljana, Celovška 43, 061 133 51 21)
CD-ROM Windows Wonder (*Infobia*, Ljubljana, Dunajska 120, 061 342 829)

Ljubčki moji, lepo pozdravljeni!



Kakor vidim, živali v vas še vedno migajo na vso moč. Doom ena in dva, Mortal Kombat ter Tie Fighter so še vedno požrešna vredni. Tudi moji pametni strategi ste se izkazali: veliki vodja Maoretung bi bil prav ponosen na svojo mladino. Zelo sem razočarana, ker se mi dame tako bolj puredkoma oglašajo: zelo pogrešam ženske pogovore, saj razumete, fantje tako radi držijo skrivne udarce pri Mortal Kombatu zase in jih delijo le s svojimi prijatelji. Dekleta, združimo se in pokažimo moškim, da znamo UFO, Dune 2 in Settlerse rešiti bolje od njih, da o SimCityju 2000 niti ne zgubljamo besed! Moški ne znajo voditi niti gospodinjstva, kaj šele velemesta!

Preljubi bralec, preden umreš na stopnicah enega od Doomov, dobro poglej, kdo te je pokončal: nemara bo poslednji prizor v tvojem Doom-življenju ravno tista srčkana, našpičana tetica, ki bruha ognjene krogle!

Vilano vaša Sunja!

ॐ

Karmen Čokl

Šestkotnik ali šesterokotnik?

"Življenje je kot križanka, ce ga rešiš ... hm, no ... ce ga rešiš, potem si ... ma ne vem, no!" (Don F. Gmhung)

Križanka je sestavljena iz šestih trikotnikov (je morda šesterokotnik?). Vsakega od njih se lotite pri vrhu (najdaljem delu označenem z 1). Za vsak naslednji opis dodajte po eno črko in malce premešajte. Teh opisov je pet, šestega ki pa je računalniška pojem, poiščite sami. Ti so tudi rešitev križanke. V pomoč vam je že dodana črka. Rešitev križanke je vseh šest pojmov. Po domače:

```
10 FOR n=1 TO 6
20 FOR m=1 TO 5
30 TRIKOTNIK n
40 RESI GESLO m
50 NEXT m
60 NEXT n
```

Prvi trikotnik: 1. mednarodna oznaka za jug, 2. do, re, mi, fa ..., 3. kraj pod Črnim kalom, 4. razlaga, oprt, 5. stvar, ki čaka v poštnem nabiralniku

Drugi trikotnik: 1. kemijski znak za kisik, 2. "vse v redu", po ameriško, 3. mesto, mr. ki spominja na glasbeno zvezo, 4. mesto[illegible] (črna hiš) kot izhodišče, 5. najvišji del srajce

Tretji trikotnik: 1. kratica za mega, 2. prva oseba množine, 3. zgodba o mnogih bogovih, 4. ameriška revija, tudi "čas" po angleško, 5. nekdo, ki jih odpelje na smetišče

Četrti trikotnik: 1. oznaka za radij, 2. sedemnajsta grška črka, 3. uhoren napad banke, 4. mikroskopska odprtina v listu, 5. ... in ločlet

Peti trikotnik: 1. oznaka za svetlobo, 2. ime igralca Pacina, 3. oznaka na glavi, s katerim se ubada Izzor (odsotna), 4. odvečna maščoba pri debelih, 5. moker in slan produkt jokanja

Šesti trikotnik: 1. oznaka za enoto kelvin, 2. Rdeči križ, 3. pregovor, reklo, 4. rumena rjava barva, 5. dan v tednu



SUPER METROID

Jaka Iurjec

THE BIG BOSS IS BACK!

Kaj so metroidi? Metroidi so navihana bitja kar pa samo po sebi se ne prinaša katastrofe. Problematični sta njihova oraškost in bebavost, zaradi katere si jih pogosto prilasti kak vesoljski manipulator, kot je nekoč to storil piratski boter Mother Brain na Zebesu in skoraj zavladal galaksiji. Skoraj, če ne bi bilo Samusa. Kdo je Samus? Samus ni robot, če ste spiva tako mislili, temveč je najemniški bojevnik, oziroma bojevnica, verjetno sestra Lt. Ripleyeve, okoli nje pa je nagrmadenega za cel Litostroj železa, ki jo varuje pred živahno floro in favno planetov, na katerih služi kruhek svoj vsakdanji.

Kaj imajo skupnega metroidi in Samus? Nič. Oni so zli, neumni in skrivnostni, ona pa dobra kot Mati Tereza in pametna kot Pentium, zato ni čudno, da ljubezensko razmerje traja že tri igre. Metroidi so bili iztrebljeni z učinkovitim posegom pobesnele ženske na njihovem rodnem planetu SR 388. Vsi. Razen enega malega Larve, ki se je izlegel potem, ko so že vsi njegovi sorodniki čakali pred vrati Sv. Petra. Raztresen je Samusa zamenjal za svojo mamo, ona pa ga je brez drobtinice materinskih čustev podarila v znanstvene namene. Na raziskovalni postaji so navdušeni nad čudežnim organizmom kmalu ugotovili, da bo mali metroid ob pravilni vzgoji nekoč služil dobrobiti človeštva (pardon, prosim...). Ker pa je bila znanstvena postaja lahek plen maščevalno razpoloženemu Mother Brainu, je ta ne bodi len vzel, kar si je pripisoval. Vam pred nosom. Tu se konča zgod



ba in začne igra. Pravzaprav predigra, kajti preden se lotimo glavnega posla, moramo v kratki akciji izvleči svojo rit iz napadene vesoljske postaje. Mother Brain je postal močnejši kot kadarkoli in vsak trenutek je lahko prepozno, zato moramo namesto na goveji golaž v Restavracijo na koncu vesolja, takoj nazaj na Zebes. Po poti je dobro prebrati ali vsaj prelistati turistični vodič po Zebesu, ki ga je priložnostno izdal Nintendo in poleg prikupnih ilustracij Kazunorija Aihara vsebuje tudi koristne zemljevide in nekaj podatkov o prebivalcih.

Vsa bitja na Zebesu imajo vsaj dve skupni lastnosti. Nihče se noče spoprijateljiti z vami, kar pa pravzaprav ni čisto nič narobe, saj so vsi bolj ali manj strašni ali pa ogabni, se najraje pa kar oboje. Med seboj se ločijo po vseh parametrih pestrosti materе narave Zebeške, čeprav je za nas uporabno le razlikovanje napadalnosti in potem, koliko izstrelkov prenesejo. Zebes bi bil lahko prav prijeten turističen planet. Na njem imamo kar nekaj atraktivnih podzemnih jam, strmoglavljeno raketo, pa tudi sodobna arhitektura lovi korak s časom. Ker pa so planet okupirali Mama Morgan in njena hunta, ga obišče le kak iskalec zadnjega metroida, pa še ta po službeni dolžnosti. Planet je razdeljen na šest sektorjev, vsak ima svojega metroidnega ravnatelja in podravnatelja, seveda je odveč razglabljati, kakšne diplomatske metode so pri njih v modi. Za vsemi stoji večkrat omenjeni medplanetarni terorist, naš zadnji kandidat za odstrel. Samus lahko svojo začetno oborožitev, veščine in odpornost s pobiranjem kar nekajkrat pomnoži, če ne kar kvadrira.

Pravijo, da kartica z igro hrani največjo zalogo podatkov v zgodovini Nintendovih hišnih sistemov. Obsežnost igre prikimava temu dejstvu, kajti brez možnosti občasnega obiskovanja komor za snemanje pozicij bi marsikdo v določeni situaciji zagrabil Nintendo in preizkusil njegovo trdnost na televizijskem ekranu. Torej veselo na delo, oziroma na muš, pa pozdravite mi Ridleya in Mamo. In ne pozabite, da je vse le igra, kajti zasvojeni boste kmalu. Eksperiment združitve pustolovskih elementov Zelde z izpiljeno platformsko arkado je uspel. Super Metroid je ena najboljših stvaritev svoje vrste.

format	SNES, Game Boy
zvrst	arkadna (pustolovščina)
založnik	Nintendo
SKUPAJ	91

Jaka Terpine

Stunt Race

Invazija simpatičnih norih avtomobilčkov

Voznike simulacije tipa Nigel Mansell in Top Gear so navdušile kvečjemu zakiknjene Sennine objokovalce česar živo nasprotje je manija ki jo je povzročil Super Mario Kart To so bile dirke z duhom dirke za celo družino dirke z maksimalnim rokom trajanja in še kakim kakovostnim pridevnikom zato ni čudno da je industrija elektronske zabave v najkrajšem času povila nekaj kar je hkrati novo in na nek način nadaljuje tradicijo SMK ja

Tako so nastali junaki igre Stunt Race poosebljeni avtomobili ki se med seboj merijo na dirkalnih in kaskaderskih progah Prvi med brati je 4WD tipičen ameriški na traktorske gume nasajeni džip ki je izjemno stabilen neuničljiv kot Papamobil zato pa najpočasnejši a hitrih pospeškov Začetnikom se priporoča Coupe solidne hitrosti po trdnosti niti tank niti Trabant skratka vozilo srednjih kvalitet F type je avto mojstrov hiter a nestabilen in ranljiv Poleg štirikolesnikov sta tu še 2WD motor povedano po domače in Trailer priklopnik s katerim pobiramo bonuse po nagradnih nivojih.



Hitrostne preizkušnje v igri so tri lahka srednja in zahtevna Vsaka zajema po štiri proge ter nagradno tovornjakarsko zbiranje bonusov Dirkališča so pestra kar se le da od vrtoglave vožnje po robu prepada do čofotanja skozi podvodne tunele. Skozi preizkušnje se prebijamo tako da prevozimo tri kroge med tem pa do časa lovimo kontrolne točke Poleg hitrostnih so na voljo tudi kaskaderski podvigi Ta del katerega bistvo je zbiranje točk ob skakanju čez kucije bi bil lahko ob danih tehničnih možnostih dosti bolj pester zlasti če ga primerjamo s tobogani skoki in loopingi v igrah Stunt Car Racer in Hard Drivin Tretja opcija je Battle mode dvoboj kjer se vsak na svojem delu ekrana pomerita dva igralca Igralno polje je kar malce premajhno zanimivost igranja v dvoje pa SMK ju na žalost ne sega više kot do popka Zadnji način igre je prosta vožnja ki pa v bistvu ni nič drugega kot hitrostna tekma le brez tekmecov in napredovanja od proge do proge

Stunt Race je vsekakor igra s prijetnim značajem visoko igralnostjo ter nekaterimi prav simpatični vložki Ko v ozadju zagledate dvigajoče se potniško letalo ali ko cesto prečka čreda krav si mislite česa vse se ne spomnijo ko pa vam na eni izmed prog nad glavo švignejo štirje NLP ji za katere se vam naslednjič posveti da so slavna bojna ekipa Starfox iz Starwinga dobite občutek da pripadate nekemu domišljijskemu svetu kjer so avtomobili z očmi namesto žarometov le ena od prijetno sproščujočih doživetij

Format	SNES
Zvrst	odirgana simulacija vožnje
Izdelovalec	Nintendo
SKUPAJ	83

Aleksander Krupol

The Flintstones

Pred davnimi davnimi časi je bila globoko v gozdu skrita majcena... ups Za devetimi gorami osmimi vodami itd leži dežela Kretnjava imenovana Njeni prebivalci so nam dobro znani Fred Barney njuni soprogi mularija in ostala prazgodovinska flora in favna Da pa ne bi bili brez dela radi izgubljajo vse po vrsti od nakita do otrok (zakaj imajo VSE igre za konzole tako neumen scenarij?) In tako vsak posebej in vsi skupaj morijo ubogega Freda ki mora poiskati izgubljeno sicer bo joj prejoj Fred pograbi svojo zvesto batino (samo svinje mislijo svinjsko) in hajdi na pot! Na tej poti je seveda treba sesuti neprijazne nasprotnike pa tudi materialne dobrine in si tako zagotoviti kak kredit uporaben po napisu GAME OVER oziroma si olastniniti kako poslastico ki vrlemu Kretnjavcu dviguje moralo Da pri delu ni sam mu občasno (pač ko naleti na jajce) pomaga ptičica prelestna ki zna tudi ogenj bruhat ce je treba Na koncu vsake stopnje ki jih je šest pa mora veliki Fredi obdelati tudi velikega nekaj (npr dinozavra z manualnim mikserjem Nessie v moderni roza preobleki) razen na tretji stopnji tam se samo fura z avtom Kdaj pa kdaj se pojavi celo neki mali zeleni neventkaj ki Freda odpelje na bonus nivo kjer dobrote dobesedno padajo z neba



Ko tako obdela vse stopnje junak ne uživa v zaključku ampak zgroženo prebere sporočilo naj raje zviša težavnostno stopnjo

Ne mislite da mi igra ni bila všeč Je precej simpatična arkadica ki so jo pri Taitu z načrtnim križanjem Prehistorika Chuck Rocka in legende s C 64 B C a quest for tires uspešno prikotalili v moderne čase Sploh je pokazala svojo uporabnost kot verga za mojo sestro Nič več poleganja se do maze na kateri je dišalo kosilo ji ni uspelo priti (kar je razjezilo mamo) televizija je bila zasedena pozno v noč (kar je razjezilo fotra) brat pa je lahko v miru natipkal tale članč̌ic (kar ga je izredno odobrovoljilo)

Format	Mega Drive
Zvrst	arkadna igra
Izdelovalec	Taito
SKUPAJ	71

THEME PARK

Aleš Petrič

Kako torej uspeti s parkom, kjer je cena vstopnic skoraj tako zasoljena kot krompirček, vodi pa ga nesposoben in atrakšaki klepec, ki misli, da je najbolje, če park odpre že kar prve sekunde? Torej, kako postaviti najboljši zabaviščni park na svetu, ne da bi vam obiskovalci leteli v ozbito ali bruhali vsevprek.

Vadevek, za katerega vas program vpraša takoj na začetku, je zelo pomemben, saj lahko v kasnejši igri k posameznemu vadevku shranite le deset pozicij. Ker pa je število vadevkov neomejeno, iz tega sledi, da je dejansko neomejeno tudi število shranjenih pozicij. Seveda bodo določene dosegljive le preko pravega vadevka.

Pri izbiranju pod obnovati igranja so pomembni načini igranja Sandbox, Sim in Full. Sandbox način je namenjen začetnikom, in v njem ni težav z bankami, raziskavami novih projektov ter zalogami vaših trgovin. Sim način je nekako srednje težavnosti, reši pa vas nadlog, kot sta rutinsko obnavljanje zalog in kupovanje delnic. Vsekakor je Sim stopnja dovolj težavna, da ne dobite občutka krivde in vas hkrati ne obremenjujejo res rutinska opravila. Full način pomeni natanko to, kar bi si človek pod tem imenom predstavljal, zatorej nič novega.

Razpoloženje obiskovalcev, ki ga lahko nastavite na Happy, Average in Fussy, je v nasprotju s splošnim mnenjem manj odločilno, kot bi si mislili. Razpoloženje obiskovalcev, kakor ste ga določili, sicer vpliva na njihove zapravljivost in zadovoljnost, vendar le v prvih štirih letih obratovanja parka. Kasneje pa je odvisno izključno od vas.

Edina razlika med tremi težavnostnimi stopnjami je v tem, da pri Easy pričnete z 200.000 dolarji, na Medium s 150.000, ter na Hard le s 100.000 dolarji. Precej pomembnejša pa je izbira števila nasprotnikov, ki je neposredno povezana tudi s ciljem igre.

Cilj igre je namreč biti najboljši v vseh šestih tekmovalnih kategorijah, in sicer: 1. Najbogatejši lastnik parka, 2. Najbolj razburljiv park, 3. Največ atrakcij, 4. Najzadovoljnejši obiskovalci, 5. Največji park ter 6. Najprijaznejši park. Če torej izberete opcije Vsi nasprotniki, boste veliko težje postali najboljši v vseh 6 kategorijah.

Glede kasnejše izbire mesta parka (na začetku imate denarja tako le za eno pozicijo) velja, da so lokacije v bližini velikih evropskih in ameriških mest zaradi števila prebivalcev ter dobre ekonomije najugodnejše. Bolj odročna področja, kot sta Antarktika ali Grenlandija, je zato težje spraviti v promet, vendar imajo tudi bistveno nižjo ceno. Pravilo pa je, da je treba v parke, ki so na začetku dražji, kasneje bistveno manj vlagati. Tudi ni nepomembno, da vam mora po nakupu katerekoli parka ostati še kar nekaj denarja, s katerim boste lahko v nekaj letih postavili vsaj osnovno ogrodje zabavišča ter krili izdatke za čimhitrejši razvoj in stroške osebja.

Karakteristike parka, kot so vreme, populacija, teren ali inflacija, so popolnoma statične, tako da na njih skoraj ne morete vplivati. Pomagate si lahko le s številko Land Tax. S pomočjo te se vam na podlagi postavitve parka vsakokrat zaračunava cena uporabe zemlje. Čim bolj neorganizirano in raztreseno ste postavili park, tem več denarja boste plačevali. Zato gradite strnjeno, brez raznih zletutih potk ter oddaljenih kioskov.

Parka ne odprite že prvo minuto, ko nimate še niti ene atrakcije in trgovine. Denar od vstopnic boste sicer res dobili, vendar bodo obiskovalci zaradi dolgočasja slabe volje in vaš park bo kaj kmalu na slabem glasu. Ker pa ravno na začetku potrebujete čimveč obiskovalcev, vas to lahko pokoplje.

Vsaka stvar stane, in ker ste vsaj na začetku še revni, ne gradite nepotrebnih poti, temveč atrakcije postavite čisto ob vhodu in potke na kratko potegnite do njih.

Postavljanje čakalnih vrst sicer teoretično ni nujno potrebno za obratovanje atrakcije, saj obiskovalci še vedno vstopajo vanjo, vendar brez čakalne poti le posamično, in zatorej atrakcija nikoli ni polno zasedena. Kar pa se tiče dolžine čakalnih vrst, le tole: predolge vrste lahko povzročijo, da se tisti na koncu kmalu naveličajo in odidejo, prekratke pa sicer povzročijo nepretrgano polnost (zasedenost) atrakcije, kar pa tudi pomeni, da je mnogo obiskovalcev ne bodo imeli priložnosti preizkusiti. Čakalna vrsta mora biti na enem koncu vedno povezana s cesto, ter na drugem s kočico za kupovanje vstopnic. Stopničke, ki vodijo dol z atrakcije, morajo prav tako vedno voditi na cesto, saj vam bodo drugače obiskovalci tacali po travi in se izgubili.

Kozmetični dodatki parka postanejo pomembni šele tek, ko mujete za naslov najprijaznejšega parka. Ograje iz lesa, žicnov ter grmičevja ne le polepšajo park, temveč tudi preprečujejo ljudem, da bi se izgubili in zašli k nevarnim atrakcijam, ki tudi povzročijo nesreče. Prav tako bistvena so drevesa (katerih vrste ob nakupu menjajte z višajočim se finančnim stanjem), okrasni grmički in mali ribniki. Izredno pomembna so tudi stranišča. Sprva vam je na voljo le Outhouse, nato tudi Boggy Crapper in na koncu razvoja še Super Toilet. WC ja ne smete nikoli postaviti v bližino kioskov s hrano ali pijačo, še manj pa poleg hitrih atrakcij, ki ljudem dvigujejo želodce, saj bodo ko se stopijo in zavohajo prijetne vonjave vaših poljskih stranišč množično pobruhali steze. Outhouse je stranišče, ki kmalu postane umazano, zato v rednih presledkih tja pošljite handy-mana, ki bo preprečil nadaljnjo bruharijo. Boggy crapperje postavljajte le v skrajni sili in se raje na isto mesto kot prej Outhouse (s tem da slednjega ob novopostavitvi seveda podrete). V vsakem primeru pa raje počakajte, dokler vaši raziskovalci ne iznajdejo Super Toileta, stranišča, ki se tudi avtomatsko čisti.

Zelo koristna je ikona vprašaja, s katero lahko dobite cel kup bistvenih informacij. Uravnavate lahko kapaciteto, hitrost in razburljivost atrakcij, določate cene prodajalnam in najbolj bistveno, berete misli obiskovalcev. Tod izveste, koliko časa je obiskovalec že v parku (dalj, bolje), koliko atrakcij je že preizkusil (malo, če so preveč zasedene), kako se počuti in najbolj pomembno, koliko denarja še ima. Na začetku prinesejo s seboj 2000 $, katerih jih boste z uspešnim parkom pridno olajšali.

Ob koncu leta je pametno za kakšen teden pilagati ogromnest, ki sicer vede žre denar, vendar popravi vadnšje, ki ga potrebujete, če želite osvojiti kakšno nagrado (in z njo tudi denar). Vendar ga ne pozabite izklopiti, saj rakete postajajo vse bolj ekstravagantne in s tem tudi dražje.

Razvoj

Tudi na začetku, ko ste skoraj brez denarja, vlagajte, saj lahko le tako razvijete večje avtobuse, nove atrakcije, trgovine ter okrasna drevesa in ograde. Razvoj je nujen tudi za izobraževanje in hitrejše delo vaših nameščencev, za nova stranišča ter varnejše (nove verzije do verzije 5.0) atrakcije. Zato razvoj stalno povečujte in ga takoj, ko je to finančno mogoče, dvignite na max. 1000 $ na mesec in ga enakomerno porazdelite na vseh pet področij. Pred tem pa lahko tudi taktizirate, kadar npr. osebje dela prepočasi ali ko potrebujete super-stranišče.

Osebje

Plač načelno ni modro nižati, saj bodo slabše plačani uslužbenci tudi slabo delali. Kadar se pogajate z roko, naredite to takole: ker se z vsakim vašim klikom tudi pogajalčeva roka malce stegne, ne držite gumba miške dalj časa (tako da bi vaša roka dolgo rasla), temveč neprestano klikajte v zelo kratkih intervalih. Tako boste dosegli za vas najugodnejši sporazum. Pazite pa se neuspeha v pogajanju, ki vam ob novem poskusu sklenitve sporazuma vedno dvigne začetno ceno za 10%!

Handymanom oz. pometačem vedno navačite poti čiščenja, saj jim tako razdelite teritorije in jih naredite bolj koristne. Poleg čiščenja potk, ki so bistvenega pomena, jih lahko zaposlite tudi s košnjo trave, a le če jih imate dovolj in nimajo drugega dela. Pametno je zaposliti novega pometača na vsake tri ali štiri novoodprte trgovine.

Mehaniki so prav tako nujno potrebni, saj z njimi popravljate pokvarjene atrakcije, ki še niso tako stare, da bi jih morali podreti. Nikoli ne smete pustiti, da vam katera eksplodira, saj nastalih škod ne morete več odstraniti!

Klovni so pomembni tako v sončnem kot tudi deževnem vremenu. Ko sije sonce, bodo zabavali ljudi in jih obdržali srečne, v dežju pa jih koncentrirajte pri vhodnih vratih, kjer delijo dežnike obiskovalcem, ki ravno bežijo domov.

Ko vaš park raste in ko prejmete poročila o huliganih, morate nujno najeti tudi stražarje, ki iz parka mečejo huligane. Ti vam sicer kvarijo atrakcije, mlatijo nedolžne ljudi, kradejo zaloge ter v splošnem širijo slab glas. Stražarji pa tudi pomagajo izgubljenim otrokom ter pazijo na inšpektorje, ki jih zanima kvaliteta vaše hrane in poštenost vaših dobičkonosnih iger. Načelno lahko ubijete več muh na en mah, tako da sprva postavite le dva stražarja, in sicer na obe vhodni poti v park, kjer lahko pregledata vsakogar. Če pa se izgredi ali inšpektorske pojave le pričnejo dogajati, le postavite kakšnega še na križišča v parku. Huligani se avtomatsko pojavijo v nezavarovanem in umazanem parku, zatorej jih odganjajte s stražarji posredno pa tudi s handymani. Inšpektorje prepoznate po tem, da po obisku vsake atrakcije izvlečejo notes, kamor si zapisujejo vaše cene in vtis. Znižajte cene objektom na njihovi poti in park bodo zapustili zadovoljni.

Vsaka atrakcija vam po kliku nanjo pokaže nekaj malih ikon. Peščena ura pomeni dolžino vožnje. Če čas skrajšate, boste atrakcijo sicer naredili dostopno več ljudem, vendar tvegate, da jo bodo zapustili nezadovoljni. Storite to le, kadar ste odprli kako novo atrakcijo, ki je zato zelo popularna in polna, da bi preprečili tistim zadnjim v vrsti, da se naveličajo in premislijo.

Prodajalne

Prodajalne spominkov postavite vedno poleg največjih atrakcij vašega parka. Obiskovalci namreč kupujejo spominčke le, če se noro zabavajo. Izredno pametno je postaviti prodajalne tudi pred vhodom v park, kjer ljudje že čakajo na avtobus. Tam jih boste še dokončno oželi. Cene hrane, pijače in ostalih predmetov lahko v državah s stabilno ekonomijo (UK, USA) navijete običajno kar na dvakratnik osnovne cene.

V trgovinicah s prehrano lahko tudi uravnavate nekatere parametre. Vsebnost kofeina v kavi nabijte do konca in obiskovalci (še posebej če je blizu roller-coaster) bodo noro navdušeni. Količino ledenih kock v pijači prav tako nabijte do konca, saj bo tako vaša zaloga pokey-cole trajala dlje, pa se več boste zaslužili. Tudi maščobe v hamburgerjih in zrezkih naj bodo navite do konca. Obiskovalci bodo tako imeli več moči za ponoven obisk atrakcij, kar vam bo prinašalo ugled v kategoriji "Najbolj razburljiv park". Prav tako boste tako zošali vaše strešice za burgerje, zaradi manjše nasitnosti pa bodo kupci kupovali še bolj. Količino sladkorja v sladoledu prav tako nastavite na Loads, saj je sladoled priljubljen zlasti pri deklicah otročajih, ki jim tako sicer pokvarite zobe, a so vsaj srečni in tiho. Krompirček naj bo zasoljen do daske, ker bodo kupci takoj nato spet žejni in začarani krog bo sklenjen. Seveda morate paziti, da vam takšne hrane ne poizkusi inšpektor, saj v tem primeru takoj sledijo sankcije. Pazite da bodo kioski v formacijah krompirček, pijača, burger ali steak, tako da imajo lačni kupci vse pri roki.

Stranski showi

Ti vam lahko prinašajo gore denarja, če seveda neumno ne večate nagrad, nižate cene vstopnice ter celo višate možnosti zadetka. Kar se tiče cene vstopnice, je najbolj bistveni faktor zasvojenost igralcev, in če je ta velika, potem ceno kar nabijte. V zameno za 1% verjetnosti zadetka morate, da igralci ne bi bili razočarani, vsaj dvigniti vsoto nagrade. Enako kot pri prodajalnah tudi tukaj pazite na obiske inšpektorjev.

Splošni nasveti

Skladišče naj bo vedno polno, vendar ne naročajte preveč, ker blaga ne boste mogli uskladiščiti. Nikoli se ne zapufajte. Poskusite vedno biti edini delničar vašega parka. Ne nabijajte cen previsoko in ne zanemarjajte čistoče.

Na začetku bodite stiskači glede osebja in ne porabite več kot 1000 $ na leto za raziskave. Trgovinice postavljajte enakomerno gosto. Atrakcije, ki jih naredite sami, so ena glavnih znamenitosti vašega parka, obiskovalci so boljše volje in cena vstopnic se tako viša. Poleg postavite še super stranišče in prvo pomoč. Showi so pomembni magneti, ki razveselijo slabovoljne obiskovalce, zato jih postavite že pri vhodu. Čakalne poti pred showi zgradite zelo dolge, da lahko vanje natrpate kar največ obiskovalcev. Posebno pomembne so tudi centre svetilke, zato jih postavite v rednih razmikih, tako da bodo obiskovalci dalj časa v parku. Avtobusi pripeljejo v park ljudi, in večji ko so, več ljudi pripeljejo. Zato je zelo pomembno zgodaj investirati v buse, tako število in promet rasteta, čeprav je park še majhen. Vstopnice v tej fazi naj ne bodo predrage.

Na borzo se podajte šele potem, ko vaš park že prinaša dobiček, in investirajte samo v parke, kjer je malo delničarjev, da preprečite, da lastnik parka premalo dobi od svojih dobičkov in ne more več pokriti svojih stroškov. Če se vam ponudi priložnost, da prevzamete kak park, ne pustite, da vam uide. Tako najlažnega nasprotnika vržete iz igre.

Jaka Terpinc

Kako do 640 kB?

Dobite igro. Potrpežljivo vstavljate disketo za disketo in med čakanjem nestrpno obračate palca ter grizete svinčnike. Po končani instalaciji ostane le še komandna vrstica z utripajočim kurzorjem. Polni pričakovanja sprožite čarobni ukaz in ... Not enough memory. Kaj pa sedaj? Ker je nesmisel ne obračati nakup PC ja namesto konzole, bo potrebno obrantti mirne živce in samozavest ter poslati pai posdarov datotekam AVTOEXEC BAT in CONFIG SYS. Vemo da imajo računalniki, ki jih ljudstvo prepoznava pod imenom PC le 640 Kb osnovnega spomina, kar je več pa je že stvar višje matematike. Običajno se igre zadovoljijo s tam okrog 600 Kb, vendar kam potem z gonilniki za miško, zvočno kartico in pa CD ROM? Kam z rezidentnimi programi! Zahvaljujoč DOS = 5.0 in več lahko vse te stalne goste našega sistema naselimo v zgornja nadstropja spominskih kapacitet in sicer s pomočjo HIMEM-a in EMS386.

Poglejmo primer rekonfiguracije spomina

datoteka CONFIG.SYS

```
DEVICE C \DOS\HIMEM SYS
DEVICE C \DOS\EMM386 EXE NOEMS
DOS HIGH UMB
DEVICEHIGH=SMARTDRV EXE 2048
```

Disk cache bo zavzel področje nad osnovnim spominom. Če imate disk na vmesniku SCSI uporabite še opcijo DOUBLE BUFFER. Ostale gonilnike lahko prav tako prepravite v višje plasti spomina (za CD ROM napimer)

```
SHELL C \DOS\COMMAND COM/P
```

Datoteka, ki vsebuje komandno vrstico

```
FILES 20
```

Največje število odprtih DOS-ovih datotek. Vsaka pobere le 60 bytov, zato vrstica nima pretiranega pomena pri varčevanju

```
BUFFERS-10
```

Ta ukaz je nepogrešljiv, če uporabljate smart driver da teteki AUTOEXEC BAT

```
LH C \DOS\MOUSE
```

Gonilnik za miš pošljemo v dodatni RAM

Ker verjetno ob popravljanju CONIGOV in AVTOEXECOV ter njunim nepestanim preimenovanjem ne nzivate do te mere, da bi stvar počeli vsakič, preden bi igrali igre ali tipkali v Wordu, si lahko stvari dodobra olajšate. Kako? Prvi način je, da sistem poženete iz diskete. Disketo formatiramo z ukazom "FORMAT A: /S", potem pa nanjo posnamete tisti minimalni AUTOEXEC BAT. Če pa je direktor vašega sistem DOS 6.0 si lahko privoščite pravo upravniško razkošje. Takole CONFIG SYS

```
[MENU]
MENUITEM NORMAL
MENUITEM EMS  Raz(ir)jeni spomin
MENUITEM BREZEMS  Brez raz(ir)jenega spomina
MENUITEM=BREZEMM, Brez EMM386
MENUITEM=MINIMAL  Minimalna konfiguracija
MENUCOLOR=15 1
```

Izberemo barvo teksta

```
MENUDEFAULT=NORMAL  5
```

Če po petih sekundah ne izberemo opcije, se aktivira opcija NORMAL

```
[COMMON]
COUNTRY=<koos>  C \DOS\COUNTRY SYS
BUFFERS=10 0
FILES=20
SHELL C \DOS\COMMAND COM/P
```

Skupno vsem konfiguracijam

```
[NORMAL]
DEVICE=C \DOS\HIMEM SYS
DEVICE=C \DOS\EMM386 EXE 2048 RAM
Primer za 4 Mb RAMa
DOS=UMB
DOS=HIGH
[EMS]
DEVICE=C \DOS\HIMEM SYS
DEVICE=C \DOS\EMM386 EXE RAM
DOS=UMB
DOS=HIGH
[BREZEMS]
DEVICE=C \DOS\HIMEM SYS
DEVICE=C \DOS\EMM386 EXE 2048 NOEMS
DOS=UMB
DOS HIGH
[BREZEMM]
DEVICE=C \DOS\HIMEM SYS
DOS=HIGH
[MINIMAL]

AUTOEXEC BAT
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
SET SOUND=C \SB
SET BLASTER=A220 I7 D1
```

Primer za nastavitev Soundblasterja.

```
PATH C \DOS; C:\WINDOWS
GOTO %CONFIG%
:NORMAL
LH C \DOS\KEYB <oznaka>
C \DOS\KEYBOARD SYS
LH C \DOS\MOUSE
CLS
GOTO KONC
:EMS
LH C \DOS\KEYB <oznaka>
C \DOS\KEYBOARD SYS
LH C \DOS\MOUSE
CLS
GOTO KONC
:BREZEMS
LH C \DOS\KEYB <oznaka>
C:\DOS\KEYBOARD SYS
LH C \DOS\MOUSE
CLS
GOTO FIN
:BREZ EMM
C \DOS\KEYB <oznaka>  C \DOS\KEYBOARD SYS
C \DOS\MOUSE
CLS
GOTO KONC
:MINIMAL
LH C \DOS\KEYB <oznaka>
C:\DOS\KEYBOARD SYS
LH C \DOS\MOUSE
CLS
GOTO KONC
:KONC
```

Gregor iz Ljubljane ima same probleme. Pri igri Simon the Sorcerer ne zna narediti obreda z mišjo, pri igri Goblins 3 ne zna dobiti juhe izpod omare, pri igri Sam&Max hit the Road pa ne zna uporabiti magneta na velikanski volneni krogli. Za slednje mu tudi odgovarjamo: na vzmetne škarje daj magnet!

Simon iz Lendave in še mnogi drugi nas sprašujete kako pri igri Doom 2 končati 30. stopnjo in kakšna je koda za hojo skozi stene. Koda za hojo skozi stene je nova, in sicer IDCLIP. 30. stopnjo pa rešite tako, da streljate direktno v možgane stvaro, ki nad vas pošilja kvadratke, iz katerih se porod jo pošasti. V možgane ne morete streljati direktno z vrha platforme, ker ste malenkost previsoko. Zato morate preden se vzpnete s platformo, preklopiti na metalec raket in nato tik preden platforma doseže vrh, trikrat zadeti možgane.

Gašper iz Celja ne ve, kako pri igri Detroit serijsko proizvajati avtomobile. Help him!

Izidor iz Gomile pri Kogu (tel. (062) 716 082) sprašuje kako pri igri Prince of Persia 2 na koncu ubiti Jofara in kako pri igri Conan ubiti punci-zveri v džungli potem ko jo ubiješ?

Rok iz Ljubljane sprašuje kako pri igri Sam&Max hit the Road premikati daljnogled, levo desno? Premikaš ga enostavno tako, da z miško klikoš na dve puščici v spodnjem delu zaslona.

Sašo (tel. 0608 /63 082) išče kode ali cheat za igro Flashback.

Matic (tel. (065) 26616) pri igri Dreamweb ne more v svoje stanovanje, ker nima kode oz. ključa.

Ivan sprašuje, kako v Indy 4 priti mimo hobotnice? Vzemi splav in vrži raka v vodo.

Luka (tel. (065) 75 261) pri igri Simon the Sorcerer ne ve kako odpreš vrata, kjer je nakupovalni list pod kamnom?

Gregor (tel. (063) 36 310) pri igri Return to Zork ne zna naprej od mesta.

Miha sprašuje kdaj pride Mortal Kombat 2 za PC (konec decembra), kako pri Doom 2 dobiti neskončno življenj in orožja (IDQD, IDKFA) in kakšen je finiš pri Kanu v Mortal Kombatu (leva (2x) in fire).

Uroš iz Kopra v igri Indy 3 ne najde luknje, ki naj bi peljala v neko grobnico od viteza v knjižnici v Benetkah.

Aleš (tel. (061) 328 929) v igri Indy 4 v mestu Albies nekemu tipu ne more vzeti nožo.

Damir iz Jesenic odgovarja:

1. Dejanu, ki ne ve kako pregnati čebele iz panja pri igri Simon the Sorcerer svetuje, naj gre v gostilno in pobere vžigalice z igralnega avtomata. Z njimi prižgi svetilko (kadilo) ter tako prepodi čebele.

2. Marku, ki prav tako pri igri Simon the Sorcerer ne najde drevesa s križem, zaupa, da bo prišel do drevesa, če gre za zmajevo votlino ter nato poskakuje po skalah, ki gledajo iz stene. Drevo se bo pokazalo na naslednjem zaslonu.

3. Marku z Celja, ki išče kode za Syndicate, pa naj jih naštejem: ROB A BANK (ogromno denarja), MIKES TEAM, MARKS TEAM (razvita vsa orožja, veliko denarja), OWN THEM (zavzete vse dežele razen ene), DO IT AGAIN (dostopne so vse misije). Naštete kode vpišeš kot ime svojega sindikata.

In hkrati sprašuje kako pri igri Benefactor rešiti stopnjo WEIGHTWACHERS (glej Cheat Mate!)

PS: V PRIHODNJE K SVOJIM VPRAŠANJEM DODAJTE TUDI SVOJO TELEFONSKO ŠTEVILKO!

Aleš Petrič

MS Art Gallery

Najboljša dela londonske Umetnostne galerije, obdobja v slikarstvu, življenjepisi slikarjev, slikarske tehnike, ...

MS Home Art Gallery je rezultat sodelovanja med Microsoftom in londonsko Narodno galerijo ki je bila ustanovljena leta 1824 in ima preko 2000 slik zahodnoevropskih mojstrov vse od 13 st pa do zgodnjih let 20 st MS je poleg vseh slik zbirke na CD spravil tudi biografije njihovih avtorjev zvočne razgovorjave ter kratke poučne lekcije iz sveta likovne umetnosti Že kratek pregled vsebine plošče pokaže da zares poka po vseh šivih saj je na njej natanko 640 MB podatkov vsota ki jo je celo Microsoft sam izenačil le se z enciklopedijo Encarta 1994

Program po zasnovi začuda malce odstopa od ustaljenih grafičnih prijemov celotne serije s skoraj identičnimi podmenuji in razporeditvijo drugih ikon

V prvem menuju so dela zbrana v Narodni galeriji predstavljena pod okvirom njihovih avtorjev Tako si boste lahko o vsakem avtorju prebrali kratko biografijo poleg pa boste našli tudi pomanjšane primerke vseh nj slik, razvrščenih v kronološkem zaporedju Biografije avtorjev vam povedo nekaj o casu v katerem so živeli slogu ki so mu pripadali zelo priročen pa je mali zvočnik, ki vam po kliku pravilno izgovori slikarjevo ime S tem elegantno odpravite težavo kako npr izgovoriti ime Koekkoek ali Pollaiuolo

Zgodovinski atlas vam omogoča ogled slik bodisi skozi časovni vidik torej v katerem stoletju je delo nastalo bodisi skozi geografski vidik, ki v sklope za umetnost pomembnih mest in držav vključuje tam



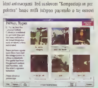
Renesansa, barok ali kaj tretjega? Odgovor je v Art Gallery

nastala dela izbero lahko kombinirate tako da npr izberete mesto London in si nato v časovnem zaporedju razdeljenem na 25 let ogledate vse tam nastale slike

Tretja možnost po kateri lahko pred ogledom razvrstimo slike je ločitev slik po tematiki Slike so ločene na 6 vrst in sicer slike s cerkveno tematiko tematike iz pripovedništva alegorije in aktov na portrete vsakdanje življenje poglede ter tihožitja Gre seveda za grobo ločitev zato so nekatere slike obravnavane po dvakrat vseh šest vrst pa se nadalje ločuje na nekaj dodatnih podvrst Pogledi se tako ločijo le na tematike vode in obale podeželja ter arhitekture po drugi strani pa se vrsta portretov razdeli kar na 12 podvrst

V primeru ko vas zanimajo slike ki obravnavajo kakšen poseben motiv prikazujejo določeno osebnost ali pa bi želeli videti npr predstavnike ekspresionizma bo koi nalašč menu s splošnimi pojmi. Enako kot v menuju organiziranem po avtorjih boste naleteli na umetelno okrašene črke abecede pod katerimi se skrivajo imena slavnih osebnosti svetnikov bogov in boginj drugih subjektov ter tehničnih in zgodovinskih (npr barok) izrazov Velika večina pojmov je tudi podprta in razložena s slikami iz galerije

Začetnikom v svetu umetnosti je Microsoft namenil zadnjo opcijo "Guided Tours" Štirje vodeni ogledi obravnavajo za umetnost bistvene teme ki so dodatno razložene s spremnim govorom in besedilom ter kratkimi animacijami Pod naslovom "Kompozicija in perspektiva" boste našli jedrnato pojasnilo o tej osnovi



Razvrstitev slik glede na tematiko

slikarske umetnosti Naslednji ogled vam bo pojasnil kako pravzaprav slike nastajajo Slikarjeva oprema služba pripravnika mojstra skice in pripravljalne risbe delovne metode avtorjev vse to in še marsikaj drugega boste boste našli pod naslovom "Making Paintings" Naslednje poglavje obravnava slike kot objekte saj so slike skozi stoletja bile še vse kaj drugega kot le preprosta podoba na ravni podlagi Izvedeli bomo marsikaj o slikah ki so dekorirale cerkvene oltarje in druge dele cerkva slikah ki so jih avtorji s tem ko je njihovo zanimanje za sliko raslo sproti dopolnjevali ter celo slikah ki so bile zaradi komercialnih (prodaje) razlogov zmanjšane ter spremenjene Tako je Rubens sliko pokrajine pred svojim dvorcem začel na platnu sestavljenem iz borih treh delov končal pa je z natanko 17 deli in skoraj štirikrat večjo sliko

Vrazmislek Ob tehnični plati programa naj omenim le še izredno majhno število gumbov saj se ti reducirajo na opcijo Contents Last page in Next page ter že običajno pomoč Poleg sta še "see also" ki k določeni temi povleče vzporednice s prvimi štirimi izbirami glavnega menuja (življenja avtorjev zgodovinski atlas) ter gumb Options s katerim lahko postorimo formalnosti Z njim kopiramo bodisi slike ali besedilo tiskamo na tiskalnik ter iščemo določeno besedo ali tekst Zanimiva je tudi izbira "Random" ki nam naključno predstavlja sliko za sliko in nas tako razreši odgovornosti in skrbi v katero obdobje bi se podali. Vsekakor je Art Gallery koristen in dober izdelek ki



Razlaga pojma perspektive v okviru vodenega ogleda po londonski Narodni galeriji

umetnosti ne zapira v zatohle muzeje ali srednješolske predmete temveč jo ponuja širokim množicah ki jih kaj takega zanima pa nimajo volje do prebiranja debelih knjig Zagotovo bi ta CD moral najti svoje mesto v vseh resnih knjižnicah galerijah in drugih tovrstnih kulturnih ustanovah saj na zelo majhnem mestu ponuja zelo veliko

MS Art Gallery

Za zagon potrebujete vsaj multimedijski PC 386SX 4 MB spomina 1 MB prostora za instalacijo na trdi disk VGA kartico (256 barv) MS-DOS 3 1 Windows 3 1 ter CD Rom enoto Če želite poslušati izgovorjavo imen slikarjev ter glas vodiča potrebujete tudi zvočno kartico

CD-Rom MS Art Gallery smo si izposodili pri podjetju Marmis d o o Cesta v Mestni Log 55 Murgle Center Tel 061 123 2000

Legenda ocenjevanja

⅄	Izjemno slabo	(0)
✦	Slabo	(1)
★	Povprečno	(2)
✱	Dobro	(3)
✸	Odlično	(4)
●	Spektakularno	(5)

Aleš Petrič | **CD - ROM**

MS Ancient Lands

Sprehod po starodavnih deželah iz mladostniških sanj in spoznavanje skrivnostne antične kulture

Vsakogar zanimajo zgodbe iz preteklosti slavne bitke in veliki imperiji. Se kot otroci smo radi poslušali pripovedke o velikih bojevnikih ter skritih zakladih. Tu prav na to plat človeške narave je Microsoft naslonil svoj najnovejši CD iz serije MS Home tretji projekt t.i. Exploration Series. Tokrat boste raziskovali življenje starodavnih civilizacij Egipta, Grkov ter mogočnega rimskega imperija ter seveda izvedeli tudi marsikaj o drugih



Kdo bo vaš vodič po poti skozi staro Grčijo?

manj razširjenih ljudstvih kot so bili Maji ali Azteki. Na CD-ju boste našli zapise o takratnem načinu življenja, zgodbe o malih in velikih ljudeh, vojskovanju, politiki, bogovih in kraljih. Že na prvi pogled je očitno da je paket Ancient Lands namenjen malce mlajši, predvsem srednješolski ter osnovnošolski populaciji. Temu primerno je zato oblikovana tudi vizualna celota, kot so npr. večbarvne zabavne črke, narisane slike ter zbadljivi komentarji, če omenim le najopaznejše znake.

Program je zgrajen tako, da posveča večji del pozornosti trem pomembnejšim civilizacijam: Egipčanom, Grkom in Rimljanom, v indeksu pa boste našli tudi reference o nekaterih drugih ljudstvih. Iz navedenega razloga lahko tako izbirate med tremi glavnimi zasloni, ki so si razen slik čisto enaki. Med njimi lahko tudi enostavno preklapljate s pomočjo imen treh ljudstev ob desnem robu. Na vseh treh zaslonih si lahko izberete določeno temo, navadno dosegljivo tudi skozi ikone v spodnjem delu okna. Predstavitev vseh treh ljudstev je sestavljena iz vpogleda v njihove spomenike in skrivnosti (Monuments & Misteries), ljudi in politiko (People & Politics) ter dela in igre (Work & Play). Tudi tako izbrani naslovi merijo na lažje pomnenje in s tem na mlajše uporabnike. Pozabiti pa ne smemo na že skoraj Microsoftovo stalnico vodiče (Guides), ki poskrbijo za vse pasivne in lenobne uporabnike. Vsak od treh narodov vam dopušča začrtan ogled pod vodstvom petih vodičev, katerih poreklo se razteza vse od navadnih poljedelcev ter obrtnikov pa do egipčanske kraljice Hatshepsut in celo Aleksandra Velikega. Vsakdo od njih vas s karakterističnim glasom in stilom popelje skozi njemu primerne segmente programa. Aleksander veliki npr. skozi vojaško hierarhijo in organizacijo starega veka. Poti vodičev se zaradi svoje dolžine večkrat tudi križajo, tako da se lahko zgodi da vas dva različna vodiča iz popolnoma različnih smeri pripeljeta k čisto istemu članku torej isti sliki. Opravičilo seveda bistro najdeta vsak v svojem pogledu na članek, ki ga želita predstaviti.

Microsoft in faraoni

Izgubljencem je namenjena tudi interaktivna pomoč, ki poleg klasičnega reševanja zapletov s sponzinom in zvočnimi karticami ter navodil kako uporabljati ta ali oni menu, naredi še korak več. V uvodnem filmu vam na zabaven način skozi oči faraonove mumije, ki neprestano zganja gage in komentira v hripavi angleščini, predstavi način uporabljanja produkta ter veliko pomembnih in manj pomembnih funkcij. Filmček na lahkoten in smešen način predstavi nekaj čemur smo v srednji šoli pravili zgodovina in na vrat na nos bežali na drevesa. Tistim, ki se ne pustijo nategovati in vedo kaj hočejo, je namenjen menu Options, kjer si lahko nastavite način izpisa na tiskalnik ter določite zvočne učinke. Izbirate lahko tudi med grškim, rimskim ali egipčanskim screen saverjem (varčevalcem zaslona), ki po instalaciji na monitor pridno trosijo detajle in tihožitja iz življenja v starem veku. Ako vam tudi to ni dovolj, si lahko iz galerije izberete ugodno sliko, ki jo program nato konvertira v bmp datoteko ter vam iz nje naredi Windows tapete. Kot nalašč za sejme in prezentacije vaših sobnih rastlin nam je opcija Slide Show, ki se po startu prične neutrudno sprehajati skozi program in njegove slike ter se tega dela niti v milijon letih ne naveliča. Članki za pritegnitev pozornosti ne uporabljajo zgolj besedila, temveč tekst tudi dodatno pojasnjujejo s slikami. Na vsaki strani pa boste našli še kup puščic z rdečim besedilom (hot text). Dotične puščice vam na dodatnih slikah pojasnjo pomen rdečega teksta, lahko vam celo pokažejo krajši film ali zavrtijo glasbeni posnetek, puščice s šahovskim konjem pa vam zastavijo celo kratko igro-uganko. Da bi se med članki ter časovnimi obdobji, ki jih opisujejo lažje znašli, si lahko pomagate tudi z dvema ikonama, ki sta vedno dosegljivi na vrhu zaslona tik poleg naslovov tem. Prva vam izriše lično zemljevid države v kateri pravkar ste, z drugo pa dobite evidentirano časovno črto oz. kronologijo dogodkov kakor so se zgodili. Še zadnji udarec neorganiziranosti je Microsoft zadal z že obveznim indeksom, v katerem lahko zanimive teme iščete bodisi po abecedi ali pa ključno besedo sami vnesete.

Zgodovina se torej iz depresivnih šolskih klopi seli v osebne računalnike, kjer ne povzroča hipohondrije ali graj in zgolj pridno čaka, da bo kdo kliknil na njen gumb. Gre skratka za pohvalen korak k modernemu načinu izobraževanja, saj skozi MS Ancient Lands niti za trenutek ne dobite vtisa, da pridobivate tudi za življenje koristno znanje.

MS Ancient Lands ★

Zahteve: Vsaj 386SX procesor, 4 MB spomina, 2,5 MB prostora na trdem disku, CD Rom enota, VGA kartica (podpora 256 barv), MS DOS 3.1 ter MS Windows 3.1

CD-Rom MS Ancient Lands smo si izposodili pri podjetju Marmis d.o.o., Cesta v Mestni Log 55, Murgle Center. Tel: 061 123 2000

Miha Aman in Primož Škerl

Testirali smo matrične, brizgalne in laserske tiskalnike, ki niso bistveno dražji od magičnih 100 000 tolarjev

Dostopni tiskalniki

Tiskalniki so se v zadnjih 15 letih spremenili. S tem niso mišljene samo oblika, velikost in barva, temveč predvsem zmogljivost. Starejši bralci se bodo verjetno spomnili Sinclairjevega ZX Printerja, ki je z iskrami zažigal papir in tako ustvaril sliko. Slika je sicer izgledala zelo klavrna, saj vžiganje pik v poseben elektroprevodni papir ni bilo ravno umetelno, vendar je bil tiskalnik relativno poceni in tako dostopen bišnemu uporabniku. V teh 15 letih pa se je marsikaj spremenilo: v laboratorijih so nastajali novi načini tiskanja, katere so tovarne prej ali slej dale na tržišče. Najprej so razvili iglično tehnologijo, kjer jeklene iglice tolčejo po barvnem traku, pod katerim leži list papirja. Malo pozneje se je pojavila tehnologija laserskih tiskalnikov, ki so bili peklensko dragi, vendar tudi nebesko dobri. Najnovejši krik mode pa predstavljajo brizgalniki, ki skozi šobe na tiskalni glavi pljuvajo črnilo na papir. Tako je sedaj na policah trgovin ponudba, ki po kvaliteti najboljših primerkov skoraj ustreza tiskarskim strojem, je pa zaradi cene popolnoma neuporabna za domačega uporabnika. Zato smo se odločili narediti primerjalni test tiskalnikov, katerih celotna cena (z davkom vred) bistveno ne presega 100 000 tolarjev, kolikor bi po naši oceni hišni uporabnik še bil pripravljen odšteti za tiskalnik.

Tiskalniki, ki smo jih dobili v testiranje, pa se niso razlikovali le v načinu tiskanja, temveč tudi v drugih podrobnostih, ki lahko odločilno pripomorejo v lovu na kupca: obliki, ravnanju s papirjem, porabi elektrike in barvila in prijaznosti do uporabnika. Po obliki so se tiskalniki delili predvsem v dve skupini: na tiste, ki stojijo pokonci in na mizi zavzamejo zelo malo prostora, in na tiste, ki nove ideje še niso prevzeli. Pri ravnanju s papirjem so se tiskalniki delili na modele, ki imajo zalogovnik, iz katerega samodejno jemljejo list za listom, ter na one, ki česa takega ne premorejo. Seveda je bila tu zanimiva tudi pot lista skozi tiskalnik, ki je lahko potoval v vseh mogočih smereh: od zgoraj navzdol in obratno, spredaj noter in spredaj tudi ven, zadaj noter in zgoraj ven ipd. Pri porabi elektrike je bistvenega pomena avtomatsko ugašanje tiskalnika pri daljši neaktivnosti. Porabo črnila se da zmanjšati s preklopom tiskalnika v t.i. Economy način, kjer uporablja le polovico svojih šob oz. iglic za nanos barve. Zaradi tega so nekateri modeli v tem načinu tudi hitrejši. Pri prijaznosti do uporabnika je zajeto vse, kar lahko vpliva na uporabnikov odnos do tiskalnika: stikalna plošča, vstavljanje papirja, gonilniki v računalniku in druge malenkosti. Večinoma so stikalne plošče podobne modernemu Babilonu, ker v bližini svetlečih diod in gumbov, ki spreminjajo nastavitve tiskalniku, ponavadi ni veliko prostora, so se proizvajalci usmerili v kratice, ki označujejo funkcijo lučke ali stikala. V najboljšem primeru so kratice pojasnjene na obližju v bližini, nekateri nesrečniki pa morajo na lov za njimi kar v priročnik. Tudi gonilniki so poglavje zase. Očitno se večina izdelovalcev ne zaveda, da izgled in logična zasnova pripomoreta k lažjemu delu, samo nekateri pa tudi prijaznosti pri instalaciji.

Epson LQ-100

"Sveta preprostost!" to je bilo najbrž vodilno geslo pri izdelavi tega 24-igličnega tiskalnika A4 formata, ki je na trgu prisoten že nekaj časa. Zaradi zaobljene oblike in pomanjkanja prozornega pokrova je na hitro podoben brizgalnikom, vendar vas predirен zvok po zagonu kmalu prepriča o zmoti. V plitki vdolbini sta nameščeni dve tipki in dve svetleči diodi, s katerimi nastavljate vse bistvene funkcije tiskalnika. Stalne nastavitve, kot so dolžina strani, velikost pisave ipd., je treba nastaviti s pomočjo vprašanj, ki jih tiskalnik izpisuje, vi pa nanje odgovarjate s pritiskanjem na tipki YES ali NO.

Papir jemlje iz zalogovnika, ki se, kadar je prazen, lično zloži pod tiskalnik. Presenetljivo je, da so se pri Epsonu odločili ponuditi podajalec neskončnega papirja kot dodatek, saj večina uporabnikov posega prav po tem papirju. Verjetno se ne bi harmonično vklopil v celoto, ki deluje brez njega izredno skladno. Zanimivo je tudi, da tiskalnik lahko uporabljamo v ležečem ali stoječem položaju, odvisno od zatrpanosti pisalne mize. Instalacija gonilnikov je enostavna, gonilniki sami pa lično oblikovani. Zelo pohvalno je, da prodajalec dobavlja tiskalnike s slovenskimi znaki, še posebej pa je treba omeniti 90-stranski slovenski priročnik, ki (pri vseh Epsonovih tiskalnikih) deluje zelo profesionalno.

Ločljivost: 360x360; tehnika tiskanja: matrični 24 iglic; hitrost: 60 cps; emulacije: ESC/P2; medpomnilnik: 11 kB; format: A4; cena: 39 000 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Repro, Celovška 175, Ljubljana, 061 552 150

Canon BJ-200 in BJ-230

Prihod Canona v družbo proizvajalcev tiskalnikov, dosegljivih vsakemu žepu, je v veliki meri posledica uspeha modela BJ 200. Že njegova oblika pove, da se v drobovju skriva brizgalnik, ki je izredno tih in celo hitrejši od marsikaterega dražjega tekmeca. Liste jemlje iz zalogovnika na zgornjem delu zadnje strani, izvrže pa jih na posebno stojalo tik nad mizo. Vse nastavitve so dosegljive preko štirih gumbov in petih svetlečih diod ter preko gonilnika. Stalne nastavitve se nastavljajo s pomočjo 12 stikalc, ki so skrita pod plastičnim pokrovčkom na zgornji strani. Malce zamudno, toda učinkovito in kar je najvažneje, ni vam treba pomikati gore papirja za nastavljanje tiskalnika. Vhoda za napajanje in povezavo z računalnikom sta neopazna na zadnji strani. V paketu dobite tudi gonilnik za tiskalnik, katerega instalacija bi znala delati preglavice začetnikom, in 110-stranski priročnik, v kater

Kako in s čim smo testirali

Vsi tiskalniki so bili testirani na računalniku 486DX2/66 z 8 MB RAM in 540 MB trdim diskom. Testirali smo hitrost tiskanja v različnih načinih: s Corelom smo natisnili polstransko vektorsko sliko avtoroobrla, s Photo Paintom je bila natisnjena celostranska bitmap fotografija, iz DOSa pa smo merili čas izpisa tekstovne strani v draft in LQ kvaliteti. Ti testi so bili natisnjeni s tovarniškimi nastavitvami tiskalnikov. Poleg tega smo na vsakem tiskalniku izpisali tudi testno risbo, v kateri je vsakega malo: v zgornjem levem delu je prikaz prehoda sivih odtenkov od bele do črne barve, desno so sivi odtenki na večji površini. Spodaj levo se vidi, kako tiskalnik riše poševne črte in krog (bistvene so stopnice pri poševnih črtah), desno pa je pomanjšana kopija testne fotografije. To risbo smo natisnili pri najboljši kombinaciji tiskalnih parametrov, nastavljivih v gonilniku in tiskalniku. Na test niso vplivale korekcije, ki bi jih hotel izvršiti program, iz katerega smo tiskali. Zavedali smo se, da je kvaliteta izpisa močno odvisna od kakovosti papirja, na katerem je natisnjen, zato smo za teste uporabili papir, ki je bil priložen tiskalniku oz. ga proizvajalec priporoča. Izpis testne risbe je bil napravljen na navadnem pisarniškem papirju, kakršnega bi uporabljala povprečna slovenska družina pri vsakodnevnem delu s tiskalnikom.

Poleg kvalitete izpisa smo pri oceni upoštevali tudi čas izpisa. Merili smo celoten čas izpisa od pritiska na gumb miške pa do izvrženega papirja. Seveda to ni samo test hitrosti tiskalnika, temveč tudi preverjanje hitrosti in kakovosti gonilnika, hkrati pa je to hitrost, ki je najzanimivejša za uporabnika.

em je podrobno razloženo celo programiranje tiskalnika v BASICu in nekaterih programskih paketih. BJ 230 je v vsem podoben manjšemu bratu BJ 200, le da je prirejen za tiskanje listov A3 formata (A4 v širino).

BJ 200: ločljivost: 360x360, tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob, hitrost: 124 cps, emulacije: IBM, EPSON LQ, medpomnilnik: 49 kB, format: A4, cena: 60 750 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna, Celovška 175, Ljubljana, 061 159 33 41.

BJ 230: ločljivost: 360x360, tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob, hitrost: 124 cps, emulacije: IBM, EPSON LQ, medpomnilnik: 41,2 kB, format: A3, cena: 73 710 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna, Celovška 175, Ljubljana, 061 159 33 41.

Nec Silentwriter SuperScript 610

SilentWriter je edini laserski tiskalnik, ki smo ga dobili v testiranje. Na prvi pogled je podoben podaljšanemu igličnemu tiskalniku, vendar nalepka "Windows Compatible" nekako ne spada v "iglični" kontekst. Drugi pogled razkrije zanimivo podrobnost: na celem tiskalniku ni niti enega stikala, razen tistega za vklop. Na zgornji strani so samo tri svetleče diode, pa še te so tam zaradi lepšega. Vse nastavitve (kakor tudi svetleče diode) se lahko opazujejo in spreminjajo s tiskalnikovim gonilnikom. Liste tiskalnik dobi v zalogovalniku nad zadnjo stranjo in jih izvrže na zgornji strani, po potrebi (toliko šelesbarnes) tudi skozi vratca na sprednji strani, da se ne bi zvijali. Tiskalnik je okolju prijazen, saj se ugasne po nekaj minutah nedela, po potrebi pa se zopet prižge. Pri prižiganju preseneča predvsem segrevalni čas ene minute, saj najnovejša laserska tehnika za pričetek dela segrevanja sploh ne potrebuje več. Tudi izpis ni tak, kakršnega smo pričakovali zaradi tiskalnikovega bistva, verjetno gre "zasluga" za to gonilniku. Zanimiv je tudi 200 stranski priročnik, ki obravnava celo instalacijo gonilnika, vendar pa kljub vsemu (v paketu sta dva priročnika, angleški in nemški) ni bilo priloženega niti slovenskega povzetka.

Ločljivost: 300x300, tehnika tiskanja: laserski, hitrost: 6 ppm, emulacije: GDI, PCL, medpomnilnik: 256 kB, format: A4, cena: 87 000 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje MikroPis&EMG, Aškerčeva 4/a, Žalec, 063 715 820.

Canon BJ-10sn

Ta mala zverinica je naslednik starejšega modela, ki je pomenil skupaj z nekaj ostalimi modeli drugih proizvajalcev sam začetek kvalitetnega tiskalništva za prenosne računalnike. Kajti čisto jasno je, da si ob prenosnem računalniku, ki je namenjen temu, da ga vedno nosimo s seboj, pač ne moremo omisliti kakšnega dvajset kilogramskega laserskega tiskalnika. Zato morajo biti tovrstni tiskalniki primerno oblikovani, majhni in seveda lahki. Da je BJ 10sx res MALA zverinica, mi boste verjetno verjeli že ob pogledu na njegovo fotografijo. Vse skupaj ni prav nič večje od prenosnega računalnika in prav zlahka ga spravimo v kakšen kovček ali mogoče celo nahrbtnik, če si bolj športni tip. V ta namen ima tudi možnost napajanja z NiCd baterijami (to so tiste, ki jih po izpraznitvi lahko spet napolnimo), s katerimi lahko tiskamo neprestano kar 40 minut. Da pa je BJ 10sx tudi prava zverinica, priča dejstvo, da ta tiskalnik tiska v visoki ločljivosti (360dpi) in tudi kvaliteta izpisa se z dobro izbranim papirjem približuje cenejšim laserskim tiskalnikom. In to za 1,7 kg namesto desetih ali dvajsetih kil! Tudi hitrost tiskanja je kar znosna, še posebej pa je pohvalno to, da je tiskalnik zelo tih.

Poleg navadnega papirja bomo z BJ 10sx lahko lahko "popljuvali" tudi pisemske ovojnice in celo prosojnice s posebnim premazom. Kljub temu, da je ta tiskalnik že tako zelo majhen, pa je proizvajalec pomislil še na možnost, da ga postavimo pokonci in tako prihranimo še kakšen kvadratni centimeter dragocenega prostora. Tisti bolj zagreti "tiskači" lahko dokupite tudi avtomatski podajalec papirja za 30 ali 50 listov. Da pa ob tako veliki nakladi ne bi porabili preveč črnila, lahko tiskate tudi v t.i. economy načinu, ki prihrani polovico črnila, a je izpis svetlejši. Slovenska navodila za uporabo so sicer preprosto zvezana (kar v mapi), a nazorna in razumljiva. Moteče je samo dokaj zapleteno ravnanje z DIP stikali, ki nam ponujajo cel kup možnosti in obstaja nevarnost, da se navadni uporabnik preprosto zgubi med njimi.

BJ 10sx je zelo zanimiv tiskalnik za prenosnike, ki pa bo verjetno s svojo tišino, majhnostjo, ekonomičnostjo in glede na dimenzije zelo kvalitetnim izpisom navdušil tudi marsikaterega "neprenosniškega" uporabnika, ki nima na razpolago posebne mize in veliko prostora samo za tiskalnik.

Ločljivost: 360x360, tehnika tiskanja: brizgalni, 64 šob, hitrost: 110 cps, emulacije: IBM, EPSON LQ, Canon BJ 130e, medpomnilnik: 37 kB, format: A4, cena: 44 550 SIT. Tiskalnik je posodilo podjetje Avtotehna, Celovška 175, Ljubljana, 061 159 33 41.

NEC Pinwriter P2Q

Kljub temu, da se se počasi a zanesljivo približuje konec igličnih tiskalnikov, pa se ti še vedno nekako držijo na trgu predvsem z nizko ceno. Tudi P2Q tu ni izjema in zato tak tiskalnik za povprečnega uporabnika, ki ne potrebuje zelo kvalitetnega izpisa, to ni tako napačna možnost. P2Q se po sami kvaliteti izpisa sicer težje primerja z brizgalniki ali celo laserji, a vseeno dosega dovolj visoko ločljivost (360 dpi), da ga lahko uporabimo tudi za kakšne izpise bolj lepopisne narave. Vendar se tu pojavi problem, ki pri brizgalnikih odpade: pregrevanje. Glava tiskalnika se precej hitro pregreje, kar pa upočasni tiskanje, saj se mora vmes hladiti. To se pojavi predvsem pri tiskanju temne grafike, saj je takrat glava najbolj obremenjena. Še ena velika hiba v primerjavi s pljuvači je precej neznosna glasnost, rezki zvok tiskalnika, ki ti slej ko prej "navrta" ušesa.

Med lepote igličnih tiskalnikov pa (običajno) spada tudi že vgrajen potisni traktor (podajalec) za neskončni papir, dokupimo pa lahko tudi podajalec za 30 ali 50 listov. P2Q zna neskončni papir povleči s kar dveh koncev (od spodaj in od zadaj). Tako se lažje kosamo z





Originalna slika, s katero smo testirali tiskalnike je bila narejena v programu Corel Draw 5 0

večnim problemom kako najbolje napeljati neskončni papir do tiskalnika in pri tem porabiti čim manj prostora pa še papir se za nobeno ceno ne sme kam zataknuti!

Tiskalniku so priložena zelo dobra in obsežna originalna navodila (v Nemščini) prevod v Slovenščino je sicer skromnejši a še vedno dovolj informativen Pohvaliti moramo tudi zelo dolg napajalni kabel (2 5 m) kar vsekakor močno pomaga pri namestitvi tiskalnika Vgrajenih je še sedem različnih pisav ki so dosegljive preko kontrolnih tipk ki pa so mogoče malo zapletene a ko se uporabnik navadi nanje ne povzročajo težav

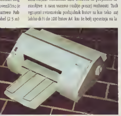
Ločljivost 360x360 tehnika tiskanja matrični 24 iglic hitrost 80 cps emulacije NEC Pinwriter Level 1 Epson ESC/P medpomnilnik 16 kB format A4 cena 36 000 SIT Tiskalnik je posodilo podjetje MikroPis&EMG Askerčeva 4/a Žalec 063 715 820

Epson Stylus 400/ 800+

Tudi začetnik igličnih tiskalnikov Epson je kmalu po precejšnjem neuspehu z novimi 48 igličnimi spoznal da se iglicam čas izteka Zato so tudi pri tem podjetju sklenili stopiti v korak s časom in tako izdelali novo serijo tiskalnikov Stylus ki papirja ne zbada več ampak pljuva nanj in to z 48 šobami Brizganje črnila na papir deluje na piezo električnem principu ki je po Epsonovih dognanjih precej boljši od toplotnega (termalnega) načina ker se tiskalna glava ne greje kot je v navadi pri termalnem načinu je zato tudi manjša nevarnost da bi se črnilo recimo zasušilo v šobah glave in bi bila tako ta uničena Zato je pri Stylusih glava ločena od kartuše s črnilom in ob menjavi črnila ostane v tiskalniku je ne zavržemo skupaj s kartušo To ima blagodejni vpliv na ceno nove kartuše s črnilom in tako tudi na ceno izpisa Kaj se zgodi če se šobe glave vseeno zamašijo sicer ne vemo natančno vendar pa so Epsonovi načrtovalci verjetno vse dobro premislili da se kaj takega ob pravilni uporabi ne bi moglo zgoditi

Stylus 400 se od svojega močnejšega brata 800+ loči predvsem po kvaliteti izpisa ki je pri 800+ res boljša s pravim papirjem skoraj tako dobra kot pri laserskih tiskalnikih Slednji ima tudi boljši in celo malo hitrejši gonilnik za Windows Ena izmed dobrodošlih novosti pri tem gonilniku je nov modernejši način rasterizacije barv ki ga HP-jevi brizgalniki sicer že zelo dolgo poznajo ti način naključne distribucije črnila (Error diffusion) Ta način nam omogoča precej lepše in jasnejše izpise barvne grafike na črno belem tiskalniku Tudi sicer moramo pohvaliti uporabniku zelo prijazno grafično okolje v nastavitvah okenskih gonilnikov obeh tiskalnikov

Lahko bi rekli da so tokrat v Epsonu res pomislili skoraj na vse Tako so tudi tipke za kontrolo nad delovanjem tiskalnika zelo nazorne in preprosto razumljive a nam vseeno nudijo precej možnosti Tudi vgrajeni avtomatski podajalnik listov ni kar tako saj lahko drži do 100 listov A4 kar še bolj spominja na la-



Tonini izpis s tiskalnikom Epson Stylus Color

serske tiskalnike Poleg tega pa nam še vedno ostane možnost da vstavljamo v tiskalnik tudi posamezne liste papirja Tiskalnika odlikujejo tudi zelo razumljiva obširna in lepo natisnjena slovenska navodila (Za Stylus 400 so navodila še v pripravi zato zdaj začasno k



tem tiskalnikom prilagajo navodila od Stylusa 800 ki so skoraj enaka Prodajalec obljublja da jih bodo kupci lahko brezplačno zamenjali v drugi polovici novembra) Mogoče samo eno opozorilce prevajalcu del priloge v navodilih je neprevedeni in se delno ne sklada s kazalom

Stylus 400 ločljivost 360x360 tehnika tiskanja brizgalni 48 šob hitrost 120 cps emulacije ECS/P2 medpomnilnik 24 kB format A4 cena 46 900 SIT Tiskalnik je posodilo podjetje Repro Celovška 175 Ljubljana 061 552 150

Stylus 800+ ločljivost 360x360 tehnika tiskanja brizgalni 48 šob hitrost 150 cps emulacije ECS/P2 medpomnilnik 32 kB format A4 cena 56 900 SIT Tiskalnik je posodilo podjetje Repro Celovška 175 Ljubljana 061 552 150

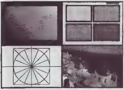
Epson Stylus Color

V zadnjih desetih ali petnajstih letih smo bili na vseh področjih računalništva priča izredno velikemu napredku in tudi razvoj tiskalnikov tu ne zaostaja. Tako kot so pred nekaj leti veliko revolucijo naredili laserski tiskalniki z visoko ločljivim izpisom je naslednji logični korak v razvoju možnost barvnega izpisa. Ideja sicer ni več tako zelo nova in vroča, saj smo bili že pred leti priča zelo dobrim barvnim tiskalnikom ki pa so imeli eno samo slabo lastnost. - Stali so tudi do 50 000 USD. Stylus Color je resnično prvi barvni tiskalnik ki za tako nizko ceno izdela zelo kvalitetne izpise. To mu omogoča 48 šob za barvno tiskanje -brizganje in kar 64 za tiskanje v črno belem načinu v katerem je ta tiskalnik še toliko boljši. Tako lahko s posebnim papirjem v obeh načinih doseže ločljivost do osupljivih 720 dpi. Hitrost tiskanja v barvah je sicer naravnost polžja saj moramo na barvno A4 sliko v največji ločljivosti čakati kar 20 minut a to glede na nizko ceno in visoko kvaliteto domačemu uporabniku ni tako velika ovira.

Epson Stylus Color se odlikuje tudi z vsemi ostalimi kvalitetami s katerimi se ponašata prej omenjena člana družine Stylus. Motilo nas je samo to da vstavljanje posameznih listov papirja ni več tako preprosto kot pri Stylusih 400 ali 800 saj jih moramo vstaviti neposredno v podajalnik. Tudi okenski gonilnik tega tiskalnika je moderno oblikovan uporabniško prijazen in zelo zmogljiv. Še posebej pohvalna pa so navodila ki poleg osnovne knjižice ki je prevedena v Slovenščino vsebujejo še dva zvezka. Prvi posebej opisuje rokovanje z gonilnikom za Windows drugi pa je izredno zanimiva barvna knjižica o načinih mešanja barv in o delovanju tega tiskalnika. Obe sta Angleški. Stylus tiskalniki imajo tudi vdelane slovenske znake v kodni tabeli PC 852 ki jo preprosto nastavimo tako da poženemo kratek programček. Nobenega kompliciranega ogovarjanja s kakšnimi zamotanimi DIP stikali.

Stylus Color ločljivost 720x720 tehnika tiskanja barvni brizgalni 64 šob za črno in 48 šob za tri barve hitrost 200 cps emulacije ECS/P2 medpomnilnik 64 kB format A4 cena 99 900 SIT Tiskalnik je posodilo podjetje Repro Celovška 175 Ljubljana 061 552 150.

V naslednji številki bomo testirali še tiskalnike Fujitsu, Hewlett Packard in še nekaj NECovih naprav.





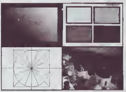


Testni izpis s tiskalnikom Epson LQ-100 (slika tiskalnika je desno zgoraj)

Testni izpis s tiskalnikom Canon BJ-200 (slika tiskalnika je levo spodaj)





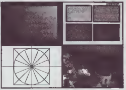


Testni izpis s tiskalnikom Canon BJ-230 (slika tiskalnika je desno zgoraj)

Testni izpis s tiskalnikom NEC Silentwriter SuperScript 610 (slika tiskalnika je levo spodaj)

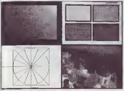




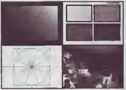


Testni izpis s tiskalnikom Canon BJ-10sx (slika tiskalnika je desno zgoraj)

Testni izpis s tiskalnikom NEC Pinwriter P20 (slika tiskalnika je levo spodaj)







Testni izpis s tiskalnikom Epson Stylus 400 (slika tiskalnika je desno zgoraj)

Testni izpis s tiskalnikom Epson Stylus 800+ (slika tiskalnika je levo spodaj)

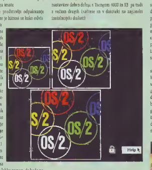
Samo Kraker

Po krajšem premoru nadaljujemo šolo operacijskega sistema OS/2. Vojska pač terja svoje celo med Megazinovci.

OS/2 za začetnike

Par mesecev je spet naokrog in danes je ravno pravšnje vreme za instalacijo. Vse kar potrebujete je en PC računalnik (primeren tudi za igre), kupček inštalacijskih disket, hiter dobrega čaja, prijatelj, s katerim boste kramljali ob menjavanju disket, kilogram potrpljenja in kakšna ura časa. To s časom je relativno (Einstein). Z disket se OS/2 for Windows inštalira od pol ure pa do kakšne ure in pol, odvisno od računalnika, ki ga imate.

Dobršen del inštalacije predstavlja odpakiranje kompresiranih podatkov, kjer je hitrost se kako odvisna od procesorja in spomina, ki vam kraljujeta na matični plošči. Iz istega razloga tudi inštalacija s CDja ne traja le minuto. Pri inštalaciji je treba biti pozoren na nekaj stvari. Prvič, OS/2 na disketah se bo inštaliral le z disketne enote A. Drugič, OS/2 se želi inštalirati na sistemsko particijo (ponavadi C:). Če ste uspešno prebrodili obe zahtevi (v najhujšem primeru sformatirali trdi disk in zamenjali kable enot A in B), si lahko oddahnete, kajti najhujše je mimo. Za inštalacijo te verzije potrebujete tudi instalacijske diskete za MS Windows 3.1. Če pri sebi ravno ne boste imeli tistih, iz katerih ste inštalirali Windows na računalnik, ampak druge, se lahko pripeti, da bodo podatki, ki jih bo inštalacija iskala na peti disketi, v resnici na šesti in obratno. Še posebej je treba biti pozoren na računalnikovo opozorilo, da ne more posneti sprememb v config.sys in autoexec.bat. Gre za nujne spremembe, ki omogočajo tako imenovani Dual Boot, zato si celotno sporočilo zapišite in takoj, ko boste lahko, ročno opravite spremembe.



Dual Boot

Dual Boot ali dvojni zagon je način, ki omogoča soobstoj dveh operacijskih sistemov na računalniku. Ko boste v OS/2 poklikali to ikono, bo računalnik zagonske datoteke preimenoval v *.os2 in jih posnel v direktorij OS2. Iz tega direktorija pa bo *.dos preimenoval v zagonske datoteke v rnot direktoriju. Preprosto povedano, gre za menjavo zagonskih datotek OS/2 in DOSa. Za tem se bo računalnik resetiral in naložil vas stari operacijski sistem z vsemi starimi nastavitvami. Obraten proces sproži ukaz BOOT/OS2 v direktoriju OS/2. Še zadnja stvar, na katero je treba paziti pri inštalaciji, je izbira grafičnega gonilnika. Če niste gotovi, da OS/2 podpira SVGA zmogljivosti vaše grafične kartice, raje izberite VGA. Sam sem imel strašne težave, ko sem nastavil SVGA v prepričanju, da Trident 8900 (512kb) z njim ne bo imel težav. SVGA nastavitev dobro deluje s Tsengom 4000 in S3, pa tudi z večino drugih (naštete so v datoteki na zagonski instalacijski disketi).

Navodila

Navodila za OS/2 zelo uporabna zadeva. Svetujem, da si ogledate predvsem poglavji "Replacing..." in "Restoring Desktop". Poglavji govorita o tem, kako se shranjo (custom) nastavitve in kako se ponovno vzpostavijo prvotne nastavitve, če na primer nekaj strašno zamočite. Vse to si lahko preberete tudi v zelo dodelani pomoči (help).

Pomoč je fantastična in le na Macintoshih sem videl kaj podobnega. Gre za pomoč in opis praktično vsake stvari, ki bi vas lahko zanimala, od ukazov v DOSu pa osnov do manjših posebnosti OS/2. Pomoč je dosegljiva na več načinov: ima svojo ikono v predalu OS/2, vsaka ikona jo ima v pop-up meniju in v DOS emulaciji je dosegljiva s HELP xy. Vrnimo se spet k instalaciji. Če ste poleg grafične zvočne kartice dobili disketo z gonilniki za OS/2, vas čaka še in delo po proizvajalčevih navodilih. Pozor! Če ne iščete težav, si ne instalirajte gonilnikov za stare verzije OS/2 (2.0, 2.1). Večina proizvajalcev naredi gonilnik za tekočo verzijo OS/2, vendar ga dostikrat ne priložijo zraven, ker je OS/2 dosti redkejši kot DOS/Windows. Na moledovanja in prošnje vam bo prodajalec gonilnik verjetno dostavil naknadno. Sam sem imel težave z zastarelim gonilnikom za S3 grafiko. Začelo se je lepo: sčasoma so se okna niso več obnavljala, zaprta okna so delno ostajala na zaslonu, vse pa se je sesulo, ko sem pognal Windowsov Program Manager. Ker še nisem poznal poglavja "Restoring Desktop", sem preživel še en lep dopoldan ob inštalaciji. Za še nastavitve sem izgubil. Po inštalaciji boste morda še kdaj jeden potrebovali inštalacijske diskete, še posebej zagonsko in prvo, s katerih lahko postorite še marsikaj, tudi če se OS/2 popolnoma sesuje.

Ah da, prejšnjič sem obljubil, da bom sporočil, kako se OS/2 obnaša na očetovem AT'ju (Cyrix 486DLC40, 4 MB RAM). Deluje in kot kaže bi delovala tudi na 80386, vendar pa nisem ravno navdušen. Krivec je spomin, ki ga je premalo in zaradi katerega OS/2 stalno šari po disku (snema začasne datoteke). Z več spomina ne bi bilo težav. Vsem, ki nimajo vsaj 8 MB, toplo priporočam, naj počakajo še kakšen mesec, ko bo IBM izdelal "Personal OS/2" (tajno ime "Warp"), ki bo dobro deloval tudi s 4MB RAM. Vsem ostalim pa: operirajte na višji stopnji.

Zahvala

Zahvaljujemo se podjetju Intertrade ITS, ki je OS/2 for Windows dalo na testiranje. Operacijski sistem lahko kupite v njihovi prodajalni Entel na Kolodvorski 9 v Ljubljani.

Jani Šatinc | Test

Zastrupitev z bencinom

Predstavljamo vam igralno palico, ki je izdelek domače pameti in združuje analogni volan in pedala

Zadnji krog dirke v Monacu se pričenja. Sem na drugem mestu. Za prvim zaostajam le eno sekundo. Iz avtomobila želim iztisniti vse do zadnje kaplje. Volan držim z obema rokama. Nikoli ne miruje, saj lovim svoj bolid, ki poplesuje ob vsakem prihitrem pritisku na plin. Poskušam se zbrati, saj se pred menoj prikaže prvouvrščeni. Ravnokar zapeljem v zadnjo kombinacijo ovinkov. Nežno pritisnem na zavoro in poskušam izpeljati optimalno linijo. Lahen pritisk na plin, zadek začne diseti, toda s pravočasnim premikom volana in s pritiskom na plin postavim avto v optimalni položaj. Že sem na ciljni ravnini, spojler vodilnega je vse bliže. Plin pritiskam do konca in tiščim gumb za v višjo prestavo, premik volana in že švignem mimo na prvo mesto. Zmaga.

Sanje, boste rekli. Le kaj fantazira. Verjetno pa ste se po takšnih fantazijah usedli za računalnik in poskušali na tipke obuditi prejšnje občutke. Toda nekaj ni bilo na pravem mestu, nekaj je manjkalo. Mogoče ste se nekako prepričali, da res vozite formulo, ko ste gledali v ekran, toda po koncu dirke ste ugotovili, da vas zelo bolijo prsti in da z nogami nikakor ne morete sodelovati pri osvajanju zmag. Toda tega je sedaj konec, saj lahko na vašem PCju preko game porta priklopite pravi volan s pripadajočima stopalkama za plin in zavoro. Volan je takšnega premera kot pri formuli, z odrezanim zgornjim delom in tudi z enakim odklonom kot prava formula. Ob odklonu se volan sam vrne v središčni položaj. Tu sta tudi gumba, s katerima prestavljate v višjo ali nižjo prestavo. Postavljena sta tako, da ju lahko brez težav dosežete s palcema: gumb za višjo prestavo je na desni, za nižjo pa na levi. Stopalki sta vzeti iz avtomobila, njun hod pa je malce krajši. Vse skupaj je zvezno, kar pride lepo do izraza na koncu ovinka, kjer te ob prehitrem in premočnem pritisku na plin v trenutku zavrti. Oba dela pa sta pokrita s črno plastiko. Volan se z vijakom pritrdi za rob mize, stopalke za plin in zavoro pa se položijo na tla.



Tako, to so bile tehnične lastnosti, sedaj pa še malce prakse. Pri F1GP je vožnja težja in veliko bolj zanimiva, če sta izklopljeni opciji traction control in steering help. Sedaj računalnik ne pomaga več voziti po idealni liniji in je potreben način ter čas vstopa v ovinek izbrali sam, kar pa pri hitrih ovinkih ne pade z neba. Nekaj manj težav je s počasnimi ovinki, saj ni problem na vstopu, ampak na izstopu iz ovinka. Je pa to po svoje tudi boljše, saj računalnik nič več ne določa linije vožnje, temveč jo izbiraš sam. To je zelo uporabno predvsem pri prehitevanju, saj lahko sedaj prehitevas veliko bolj učinkovito. Z malce vztrajnosti in vaje se da doseči in presegati rekordne čase, ki jih podа računalnik.

Pri igri Indycar racing pa je vožnja veliko bolj prijetna kot na tipke. To se opazi predvsem na ovalnih progah, kjer je treba zavoj odpeljati s čim bolj konstantnim odklonom volana (rekord na Michiganu je 233.127 Mph). Pri pospeševanju iz ovinka pa tudi ni več takšnih problemov kot na tipke, saj se lahko plin doda počasi in ne sunkovito. Volan deluje z vsemi programi, ki omogočajo priključitev analogne igralne palice. Je enostaven za uporabo in tudi koristen, saj se lahko ob dobrem programu, ki realno simulira vožnjo avtomobila, naučite ravnanja z močnimi dirkalnimi in športnimi avtomobili in se navadite na vse muhavosti pogona na zadnja kolesa.

To je le kratek opis naprave, ki lahko PC spremeni v skoraj pravi bolid formule 1, dirkalni avto in morda še kaj. Samega občutka vožnje pa se na papirju ne da popisati, to morate poskusiti sami. Občutek navidezne resničnosti je že zelo blizu, manjka le še malce tresljajev in vonj po zažgani gumi.

Volan je izdelek domače pameti. Izdeluje ga Boštjan Petek po idejni zasnovi Jureta Kneza.

Informacije

Dodatne informacije o volanu: (0601) 77 204, (0601) 21-659 (vikendi)

Miha Amon

Poslednje poglavje poučne šole vektorskega risarskega programa, ki je preplavil tudi domače PC je

Corel Draw!

Nekega sivega, skrajno dolgočasnega dne se je Corel že od ranega jutra ubadal z zelo težkim problemom, ki mu ni in ni videl rešitve. Praskal se je po glavi, si pulil lase, grizel nohte ... rešitve pa še vedno ni bilo na obzorju. Res obupljivo težak problem. Kaj bi počel? Zaradi dolgočasnega jesensko-zimskega ozračja mu ni prišla na pamet čisto nobena nova čarovnija. Prav vse stvari v njegovi čarobni hiški je že petkrat začaral in spet odčaral. Nič novega se mu ni posvetilo. Zaradi obupnega brezdelja se mu je že začenjalo blesti in v eni takih blodenj je doživel vizijo. Prikazala se mu je mati vseh umetnin Gospa Inspiracija. Lepo ga je pozdravila: "Zdravo, g. Corel!" Nekaj časa je molče strmela vanj, kot da bi tudi njej zmanjkalo domišljije, a je kasneje Corel ugotovil, da se je samo norčevala iz njegovega od brezdelja razpotegnjenega obraza. Preden se je vizija razblinila, jo je Corel še enkrat zagledal, tokrat držečo dva preprosta lika v rokah. V desni roki krog in v levi kvadrat. Nekaj časa je Corel še buljil v sivi strop, poskušal je doumeti bistvo vizije in kmalu se mu je posvetilo. Poskočil je, vzel svinčnik in kar na steno začel risati in snovati novo čarovnijo - posebno vrsto telekineze, ki spreminja obliko predmetov.

Prehajanje objektov iz enega v drugega



Corel si je trmasto zastavil cilj spremeniti kvadrat, ki ga je narisal na steno, v krog. Tu kakšne škarje pač ne bi delovale, saj stene ne moremo kar tako rezati, pa še hiška bi se z luknjo v steni verjetno podrla. Tudi krivljenje ne pride v poštev, ker trdnega cementa pač ne moremo kriviti kot krivulje. Corel se je problema lotil precej bolj zvito in zasnoval čarovnijo, ki ji je nadel ime "Blend".

To je zelo močna čarovnija, ki nam omogoča mnogo različnih čarodejskih posegov: vse od spreminjanja oblike objektov, pa do izdelave kompleksnejših prelivov barv in vse do preprostih "morphing" animacij, če dobljene objekte uporabimo v kakšnem animacijskem programu. Podobno kot pri večini najpomembnejših Corelovih čarovnij tudi pri Blendu uporabljamo plovajoči meni ("Blend"). Najdemo ga v meniju "Effects" pod izbiro "Blend Roll-Up ..." ali če pritisnemo tipki "Ctrl+B".

1) Najprej narišimo kvadrat na levi in krog na desni, prav tako, kot je narekovala gospa Inspiracija. Razmaknjena naj bosta za približno dve dolžini kvadrata.

2) Pokličimo Corelov plovajoči meni "Blend" (Ctrl+B).

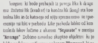
3) Preden objekta čarobno preideta iz prvega v drugega, moramo določiti, kateri bo prvi in kateri drugi. Kliknimo na puščico za določanje začetka prehoda v meniju "Blend" in izberimo ukaz "New Start". Kliknimo na kvadrat.

4) Podobno določimo še konec prehoda s klikom na drugo puščico, izbiro "New End" ter klikom na krog. Postopek izbire začetka in konca lahko poenostavimo tako, da z orodjem za delo z objekti preprosto označimo oba objekta (kvadrat in krog). Čarovnija "Blend" ju bo avtomatično privzela kot začetek in konec.

5) V okencu pod besedo "Steps" napišimo željeno število korakov prehoda in s tem število novih objektov, ki bodo s prehodom nastali. (Priporočam 20)

6) Če želimo, da se objekt med prehodom še zavrti, lahko v okencu pod besedo "Rotation" nastavimo stopinje rotacije. V našem primeru bo čarovnija najbolj uspela, če rotacije sploh ne bo (0 stopinj).

7) Ostale so nam samo še Corelove čarobne besede, ki jih zdaj zagotovo že vsi zelo dobro poznate: "Apply" (tipka na dnu menija "Blend"). Nastala bo nova posebna skupina objektov med kvadratom in



krogom, ki bodo prehajali iz prvega lika k drugemu. Začetni lik (kvadrat) in končni lik (krog) sta kontrolna lika in če katerega od njiju spremenimo, se spremenijo vsi liki v prehodu. Like prehoda lahko od kontrolnih likov ločimo z ukazom "Separate" v meniju "Arrange". Dobimo navadno skupino objektov, ki jo lahko nadaljnje razčlenimo z ukazom "Ungroup", ki pa ga že vsi zelo dobro poznamo.

Prehod po poti

Podobno kot tekst lahko tudi prehode naredimo po določeni poti. Pot je tako kot pri tekstu lahko kakršen koli objekt. Narisali bomo žogico, ki skače po tleh in se odbija. Ko okrogla žogica prileti na tla, se stisne in postane elipsa, ko pa se odbije, se počasi spet raztegne v krog.

1) Najprej narišimo vijugasto pot, po kateri bo skakala žogica.



2) Vsakič, ko žogica prileti na tla, narišimo elipso, ko pa odskoči, še krog. Vmesne slikice pa nam bo narisala čarovnija Blend.

3) Za začetek označimo elipso za konec pa krog tik pred naslednjim padcem na tla

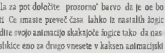
4) Pritisnimo tipko za izbor poti (meni "Blend") izberimo "**New Path**" in kliknimo na narisano vijugo

5) V okencu pod besedo "**Steps**" izberimo okoli 8 korakov. Kadar delamo prehod po poti lahko namesto števila korakov navedemo kar oddaljenost med novo nastalimi objekti. Seveda moramo prej namesto besede "Steps" vrh okenca izbrati "**Spacing**". Po želji kar nam pač bolj ustreza

6) Še tipka "**Apply**" in žogica bo prvič skočila



7) Čarovnijo dokončajte kot na sliki. Črti ki je služila za pot določite "prozorno" barvo da je ne bo videti. Če imaste preveč časa lahko iz nastalih žogic naredite svojo animacijo skakajoče žogice tako da nastale slikice eno za drugo vnesete v kakšen animacijski program. (Še lažje pa se da to narediti s Corelovim programom za animacije. Poskusite!)



Danes smo spoznali še eno izmed najbolj atraktivnih Corelovih čarovnij ki jim ni to ni konca! Še kar nekaj jih je ostalo v meniju "Effects" njihova uporaba pa je tako zelo preprosta in podobna vsem čarovnijam ki smo jih spoznali da lahko recept zanje kot pravi čarodej kar sami sestavite. Če se pojavi težava pa bo vedno z vami prijazni pomočnik g. Corel ki vam bo vedno z veseljem pomagal če ga boste le poklicali s tipko **F1**

Slovar smehcev

Nem... pri komunik... z modemom ... opazili čudne oblike, ... o pomoč. Gre za zelo domiseln način dopolnjevanja sporočil ki lahko pomenijo pobrana z različnim tonom glasu in i razen na obrazu grožnjo šale nekaj vmes ali pa celo nič.

Smehce (smiley po domače) torej izraze na obrazu lahko narisujemo poljubno. Število je omejeno zgolj z domišljijo. Obrazi so obrnjeni za 90 stopinj v nasprotni smeri urinega kazalca in so lahko iz dveh ali pa desetih znakov. Tule je kratek slovar smehcev ki vam bo pomagal razkriti piščeva čustva

-) Klasični smehec. Ki pomeni, da je bil stavek mišljen kot šal
-) Smeh z mežikanjem pomeni sarkastično pripombo ali pa flirt
- (Ta "smehec" predstavlja ubitjenost ali depresivnost.
- I Nezainteresiran smehec nekaj med tretjim in prvim
- > Zloben nasmešek ponavadi sledi sarkastičnim pripombam in žalam.
- > > Enako kot prejšnji le z zlimi nameni.
- > > Kombinacija mežikanja in zlobnega nasmeška predstavlja zares podlo pripombo

Ali je vaš inteligenčni kvocient na negativni strani številske premice? Oh, potem pa ne berite tega članka.

Učiti se, učiti se,...

Ravno se skušam spraviti v dremež (ali vsaj po času, ki nam ga ostane, gnilobno žvižgam) in takole me lepega dne pokliče urednik in mi skozi telefonske motnje (PTT nam polaga nove kable) poskuša dopovedati, naj preizkusim nekakšen izobraževalni program. Ko po mnogih prigodah škatla končno prispe v moje roke, uporabim staro dobro Marsinijevo taktiko.

Uranje navodil

Navodila so sestavljena iz 10 strani A4 v slovenščini, ki nas poučijo o instalaciji programa in njegovih osnovah, ter originalnega angleškega priročnika, prekrasne bele knjižice, ki jo je najbolje brati v kirurških rokavicah, drugače se na njej pozna vsak madež. Med drugim izvem, da lahko princip SuperMema uporabljamo tudi brez računalnika. Moji perverzni možgani so že pričeli razmišljati v smeri vstavljanja disket v različne telesne odprtine, nadaljnje branje pa me je poučilo, da gre za "knjiga in notes in svinčnik" tehniko. Dobra stran te metode je, da ne potrebujete računalnika, slaba pa, da boste za solidno bazo podatkov potrebovali leto ali dve. Drugače je priročnik razumljiv, natančen, berljiv, skratka tak, kot priročnik mora biti. Po navodilih pride na vrsto

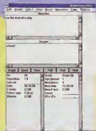
Instalacija

Poteka iz Okna. Kot pokvarjen recenzent seveda najprej poskusim pognati INSTALL skozi DOS. Po pričakovanjih me pozdravi napis "Requires MS Windows". No ja. Odtipkam WIN in po petih minutah je moj disk siromašnejši za pet mega, v spodnjem delu ekrana pa se blešči nova ikonica. Instalacija ne povzroča nobenih problemov, kasneje lahko dodajate še nove podatkovne baze (ki jih naročite pri SuperMemo World).

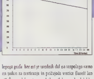


Učna leta izumitelja Polža

Samemu programu je bila priložena disketa s podatkovno bazo napredne angleščine (advanced English), 38.000 vprašanj, razdeljenih na osem sklopov po 5.000. Avtor programa trdi, da se z dnevnim štiridesetminutnim delom v naslednjih štirih letih (!) naučite govoriti angleško bolje od povprečnega Angleža. To je tudi velik plus za program. Ne obljublja vam čudežev, ampak nekaj realno doseglјivega in trdo delo. Tako pri-



jetno presenečen kliknem na prvi sklop vprašanj in pričnem z učenjem. In ugotovim, *da to sploh ni izobraževalni program*, ampak program, ki pošlje vaše možgane na služenje vojaškega roka po principu: jaz sprašujem, ti odgovoriš (lahko tudi na glas), pokažem ti pravilen odgovor, ti pa se samokritično oceni. Odgovorov ne pišemo nikamor, torej program našega odgovora ne pozna in ocenjevanje je resnično samokritično. Ocene variirajo med bright(5) in null (0), prva pozitivna ocena je pass(3). Po kakih 30 vprašanjih me veselje mine in sklenem prenehati. Kliknem na Exit in že razmišljam o partiji Dooma, pa reče SuperMemo: "Jok, brate, odpade! Najprej ponovi vsa vprašanja, ki si jih kiksnil," in to tako dolgo, dokler pri vseh ne dobiš ocene good(4). Program si potem izračuna še nekaj statističnih parametrov, s katerimi ti določi datum naslednjega ponavljanja, lahko pa ti tudi koristijo za frajerjenje pred pedagoškimi delavci. Dela s programom se naučiš v slabih petih minutah, brez pomoči priročnika ali tretje osebe. Upadanje svojega znanja lahko preveriš grafično, vendar mi ni uspelo ustvariti



lepega grafa, ker mi je urednik dal na razpolago samo en teden za testiranje in pričujoče vrstice (lažeš, lenuh!). Še ena dobra stran podatkovnih baz je, da jih lahko po mili volji popravljamo in/ali spreminjamo. Lahko pa tudi ustvarimo svojo bazo in, če mislimo, da je dovolj dobra za komercialno uporabo, vam podjetje SuperMemo World ponuja odkup in distribucijo. Že zdaj lahko izbirate med bazami za učenje (že omenjene) angleščine, poljščine, švedščine, nemščine, esperanta, nizozemščine, medicinskih ved, strojništva in še vrste drugih. Bazo vam bodo ovrednotili po naslednji formuli: cena (v ameriških dolarjih) = število kombinacij (vprašanje/odgovor) * (ocena 0-10)**3/150000. Jasneje povedano, za bazo s 150000 kombinacijami in ocenjeno z najvišjo oceno (10) boste dobili tisoč zelencev. Navali, narod!!

Finale

Med izobraževalne programe je treščila bomba z imenom SuperMemo, program, ki postavlja nove standarde na področju učenja. Program nas ne nauči snovi, ampak nas nauči učiti se. Hkrati pa nam dokaže, da je vzhodnoevropski (avtor programa je Poljak Piotr Wozniak – verjetno ni v sorodu s Stevom Wozniakom) šolski sistem mnogo učinkovitejši od gnilega kapitalističnega šolanja. Kupite ga, če se želite učiti in ste vztrajni, kajti SuperMemo je dolgoročna investicija. Priporočam.

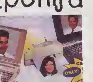
Super Memo

Zahvaljujemo se podjetju GRID d.o.o., Stegne 19, Ljubljana, tel.: 061/1598 332, ki nam je omogočilo testiranje programa.

C Đ > Binarna deponija



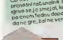
Elektronska pošta s štedilnikom
Takole obetavno zgleda oglas Gorenja, ki je krasil slovenska mesta. Je elektronska pošta, kjer se bomo pogovarjali o ekologiji, prišla tudi v Slovenijo? Ne. Email se piše z j, kar seveda vemo že od fakultativnega pouka slovenščine s kmečkega turizma. Email pa je sveta beseda.



Genetska manipulacija
Res, da so računalniki vsemogočni, skenerji morajo pa to šele dokazati. Canonov skener BJC-600, na primer, je precej dober, ni pa tako zelo dober.

Prava je pavza v simfoniji znanosti
S takim neubranljivim nasmeškom je pravnik na sliki (iz oglasa v katalogu Michie Co.) upal, da bo lahko stlačil CD ROM Law on Disc v prenosni računalnik. Kako grivo se je smejal, ko so mu po enem tednu dopovedali, da ne gre, žal ne vema.





Novo iz založbe Pasadena Miš za telebane
Upajmo, da zna prijeti vsaj nož na pravem mestu.

Nicholas Institute of Computer Technology
Na Karibih imajo takle inštitut za računalniško tehnologijo. Mimogrede, po raziskavi, ki so jo opravili v Kanadi, se 62,7 odstotka vprašanih strinja s projektom informacijske avtoceste. Izkazalo se je, da le 54,4 odstotka ve, kaj pomeni informacijska avtocesta. Inštitutu torej še ne bo zmanjkalo dela.



Doom proti Microsoftu
Še pred uradnim začetkom prodaje Dooma 2 je prodajalec prejel okoli 500.000 naročil. Igra je priljubljena tako v domačem okolju kot na delovnih mestih. Marsikje so Doom preprosto prepovedali, ker se je storilnost pretirano zmanjšala. Celo pri Microsoftu, kjer so razvili dosedanjega kralja izgube časa, pasjanso za Okna, so priznali, da so imeli resne težave s priljubljenostjo igre. Po tem, ko so programerji za igro zapravili preveč časa, so tudi pri njih uradno prepovedali igranje Dooma.

Kaj mi pri Megazinu ni všeč:

Rešite križonko Forrest Gmhungo in napišite šest pojmov:

1 .... 2 ....
3 .... 4 ....
5 .... 6 ....

1. ....
2. ....
3. ....

Odgovorite na vprašanja s strani 7, kjer pišemo o založniku Sierra On-Line:

1) a b c
2) a b c
3) a b c

Moj naslov:

Ime in priimek ....
Naslov ....
Tip računalnika ....

Nagrade: igra Gobliins 2 (I-Rose), igra Kasparov's Gambit (KFM), igra Mad Dog McCree (Autronic), knjiga Corel Draw za telebane (Pasadena), digitalna ura z igro (Megazin), CD-ROM Windows Wonder (Infobia), cel kup njic in CD-jev (Sierra)

Primož Škerl

prejšnjem poglavju smo spoznali vodila, tokrat pa se pozabavajmo z enim najpomembnejših delov pomnilnikom

Pomnilnik

Pomnilnik je skladišče računalnika. Na splošno je bilo govora o pomnilniku že prej, zato bom preskočil kar na tehnični del. Morda se spominjate, da sem v prvem delu omenil tranzistor kot stikalo, ki ga krmili električni tok. Sam po sebi je skoraj neuporaben, zato je bila razveseljiva novica, da se je nekdo spomnil kombinacije dveh tranzistorjev, ki sta sposobna obdržati informacijo in jo po potrebi tudi posredovati naprej. To kombinacijo je avtor brez smisla za humor poimenoval bistabilni multivibrator. Šaljivci pa so jo preimenovali v "flip flop" zaradi njene lastnosti, da le s sunkom od zunaj spremeni stanje - spremeni vsebino. Tehnično pa sta poleg dveh tranzistorjev potrebna tudi dva upora, da bi ne bilo kratkega stika. Ker je izdelava uporov v integriranih vezjih zelo težavna, je bilo upora lažje nadomestiti s tranzistorjema. Tako smo dobili poplavo štirih tranzistorjev, potrebnih za zapis enega samega bita. Imenovala se je statični RAM. Seveda je bilo to odločno preveč za izdelovalce vezij. In lov na manjšo (cenejšo) kombinacijo se je začel. Naposled je nekomu uspelo flip-flop narediti iz samo dveh tranzistorjev, ki pa sta bila izdelana kot nekakšna kondenzatorja: na vsakega od dvojice je bil pripeljan kovinski trak v podobi slepe ulice, na katerega so se nabili zablodeli elektroni. Ko so bili elektroni prisotni, je tranzistor prevajal, drugače pa ne. Zadeva je sicer teoretično delovala imenitno, vendar so v praksi elektroni čez čas (=1/1000 sekunde) kar nekam poniknili. Z osveževanjem - dovajanjem novih elektronov vsako tisočinko sekunde - je bil problem rešen. Zadeva je dobila ime dinamični RAM.

Poleg spremenljivih pomnilnikov (RAM) poznamo tudi druge vrste pomnilnika (ROM), iz katerih pa lahko samo beremo, vanje pa ne moremo pisati. Seveda so tudi ROM-i med seboj različni: nekatere se da enkrat programirati, druge večkrat, spet tretji se že rodijo z vdelanim programom, npr. CD-ROM! Vsaka vrsta je seveda uporabna na svojem področju.

Tako, to bi bilo bistvenega o notranjosti računalnika. Naslednjič se pričnemo ukvarjati z bolj splošno železnino: tipkovnicami, trdimi diski, zasloni in podobnim.

Naročilnico in glasovnico lahko fotokopirate!

NAROČILNICA

Naročam se na revijo Megazin! (končno!)

☐ Kot pravna oseba (podjetje) bomo letno naročnino poravnali najkasneje 8 dni po prejemu računa in tako izkoristili 10% popust na prodajno ceno

☐ Kot navadna (fizična) oseba bom letno naročnino poravnal/a (zakaj pa enkrat ne bi bila v ženskem spolu?) najkasneje 8 dni po prejemu računa (položnice) in tako izkoristil spektakularni 15% popust!

Za naročnike 15% popusta!

Podjetje (za pravne osebe) ______
Ime in priimek ______
Ulica ______
Pošta in poštna številka ______
Telefon ______
Številka čevljev ______

Kaj mi je pri Megazinu všeč:

WingMan *Extreme*

- Ergonomska oblika omogoča udobno uporabo.
- Gumb za 360° preklapljanje omogoča boljši pregled nad igro.
- Štirje gumbi za najvažnejše akcije v igri



WingMan

- Oblika, ki se prilega uporabnikovi roki.
- Dva gumba za najvažnejše akcije v igri.
- [illegible] nastavljanje moči [illegible]



Dexxa *Joystick*

- [illegible]
- [illegible] gumba za najvažnejše [illegible] igri.



ScanMan *Color*

Zajame [illegible] barv, ki jo [illegible] človeško oko



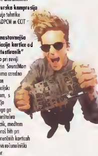
- [illegible] skeniranje [illegible] tekste do [illegible] 400 dpi [illegible] milijonih barv.
- Prednost skeniranja pred konkurenco [illegible] je osvetljevalna luč z zelo konstantno svetlobo. Z [illegible] te slika, ki jo želite skenirati [illegible] pri [illegible] skeniranju ne [illegible] barvnih odtenkov. Pri tem [illegible] potrebno čakati nevoč [illegible], kot se to dogaja [illegible]
- Vključuje FotoTouch Color [illegible] Formata in [illegible] teksta.
- [illegible]

LOGITECH

The Senseware Company

SoundMan *Wave*

- **16 bitna zvočna kartica.** Zvok dosega kvaliteto CD v stereo načinu pri frekvenci 44.1 kHz
- **Hardversko združljiva s SoundBlaster 16 in 8 bitnimi karticami.** Zato je zelo primeren tako za igre kot tudi za profesionalno rabo
- **Wave table sythesys omogoča mnogo večjo kvaliteto zvoka kot konkurenčne kartice.** Konkurenčne glasbene kartice imajo vgrajen čip Yamaha OPL-3, ki omogoča le umetno sintezo glasov inštrumentov (FM) medtem ko SoundMan Wave uporablja najnovejši OPL-4 čip, ki deluje na osnovi predhodno posnetih vzorcev inštrumentov
- **Hardverska kompresija** vključuje tehnike IMA, ADPCM in CCIT A Law
- **"Najenostavnejša inštalacija kartice od vseh testiranih"** pravijo pri reviji Megazin. SoundMan Wave ima izredno dodelan inštalacijski program, s pomočjo katerega ga lahko inštalira vsak laik, medtem ko moraš biti pri konkurenčnih karticah že pravi računalniški mojster
- **Vključuje več zelo uporabnih programov** kot so *MCS MusicRack* za snemanje in reprodukcijo, *Recording Session* za predvajanje in pisanje MIDI glasbe, *BeSTspeech ReadOut*, ki vam prebere katerikoli dokument v računalniku, medtem ko opravljate svoje delo na računalniku, ...
- **SCSI CD-ROM vmesnik.**
- **3 leta garancije.**



Akcijska cena samo [illegible]

BAVANT

Zastopnik za Slovenijo

Bavant d.o.o., Prušnikova 83 61210 Lj. Šentvid Tel. 061 51 197

Uvodnik **Boštjan Treha**

Slonokoščena moč v Cankarjevem domu!

Letos je neuničljivi trojici (ZOTKS, Cankarjev dom in Imelda 3000) spet uspelo organizirati izobraževalno sejemsko prireditev Infos 94. V nekaj letih, odkar se je Infos razvil iz lokalnega mikroračunalniškega srečanja, so računalniki prevzeli oblast nad ljudmi. Mogoče se ta stavek sliši precej patetično, vendar mogoče le ni. Slonokoščene škatle, v katere strmijo ljudje, jih sprašujejo za nasvete, računajo z njimi, jih preklinjajo, popravljajo in tesajo tipkovnice ter zmečejo zanje vrtoglave vsote, so povod. Računalniška moč je najpomembnejša, zato ljudje te škatle nadgrajujejo. Ko pa so nadgrajeni, ugotovijo, da so se temelji postarali in da niso več zmožni podpirati običajne programske opreme, ki jo v skladu s svetovno zaroto prodajalci softvera ponujajo zaslepljenim kupcem. Ja, seveda, ta 486/40 je ravno prav za vas, vendar pa ne boste mogli uporabljati najnovejše programske opreme, kot je to možno s 486/66, pravijo prijazni in nasvetov polni prodajalci. OK, koliko pa stane takle 486/66? Malenkost več, cenjeni kupec, vendar za par sto mark več dobite najnovejši izdelek računalniške industrije, pentium! S tem računalnikom boste pa lahko uporabljali vaš urejevalnik teksta. Kupec nerga in stoka, češ, tega pa jaz res ne rabim, vendar ga prodajalec potolaži, da se splača seči globlje v žep, otroku bo pomagal v šoli! Saj vse uspehe bo želi! Res? Potem mi ga pa zavijte!

Zgodba pa se tu šele začne. Dodatna računalniška oprema in softver gredo kot sveže žemljice, kar poglejte sejem, ki pravkar poteka v Cankarju. Cele gore bleščečih škatel, velikih kot tiste za gojzarje, v njih pa stiropor in en samcat tanek CD. Kupec pač mora imeti občutek, da je za svojih sto mark nekaj dobil. K sreči se je v teh letih vsaj odnos podjetij do strank spremenil. V časih mladih računalniških japijev, ki so na hitro obogateli ter zagonili ves denar na Karibih in nato bankrotirali, so mimo. Res pa je, da se nekaterim ljudem, kot je rekel Johann Nestroy, še vedno srca krčijo v enaki meri, kot se njihove denarnice debelijo.

Letošnji Infos bo potekal v Cankarjevem domu od 22. do 26. novembra. Megazin pa bo imel tam tudi stojnico. Se vidimo!

Seznam oglaševalcev v Megazinu